Nº 4 • MAYO 2001 • 975 Ptas - 5,86 €

PlayStation® 2

Revista Oficial - España

LA ÚNICA REVISTA OFICIAL DE PS2

INCLUYE UN **DVD-ROM** EXCLUSIVO CON DEMOS DE PS2



¡TODAS LAS NOVEDADES!

okyo game show

FINAL FANTASY X
ACE COMBAT 4
SILENT HILL 2
KLONOA 2
KESSEN II
PHASE PARADOX
GRAN TURISMO 3 A-SPEC

JAPON

WINNING ELEVEN 5
BIO HAZARD CODE: VERONICA

TEST

Z.O.E.
QUAKE III REVOLUTION
EL LIBRO DE LA SELVA
TIGER WOODS 2001
KENGO MASTER OF BUSHIDO
MDK 2 ARMAGEDDON
ARMY MEN SARGE'S HEROES 2

DVD

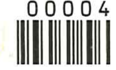
LA CELDA
U-571
LAWRENCE DE ARABIA
UN DOMINGO CUALQUIERA

devil may cry

¡REGALAMOS... 30 PELÍCULAS DVD!







SELECT


PlayStation 2
Revista Oficial - España
devil may cry
tokyo game show





GRUPO ZETA

Presidente: **Antonio Asensio**
Vicepresidente: **Francisco Matosas**
Consejero Delegado: **José Sanclemente**
Consejeros: **F. Javier López**, **John Gibbons** y **Antonio Asensio Mosbah**
Director General: **Juan Fernández-Aguilar**
Comité Editorial: **Josep María Casanovas**, **Antonio Franco**, **José Oneto** y **Damián García Puig**
Director de Coordinación Editorial y de Comunicación: **José Luis Gómez**
Director General de la Unidad de Servicios: **José Luis García**
Director General de la Unidad de Finanzas y Control de Gestión: **Javier Contreras**

REDACCIÓN
Director: **Marcos García Reinoso**
Subdirector: **José Luis del Carpio Peris**
Director de Arte: **Alfonso E. Vinuesa Vidal**
Redacción: **Bruno Sol Nieto**, **Roberto Serrano Martín**, **Lázaro Fernández Montero** y **Belén Díez-España** (maquetación)

Colaboradores: **Juan Carlos Sanz**, **Francisco Javier Bautista**, **Javier Iturrioz**, **Ana Márquez**, **Oscar Morales**, **Luis Mittard**, **Daniel Rodríguez**, **Jasón García**, **Isabel Garrido**, **José Burdiel**, **Rafa Notario** (música), **Tania Ortega** (edición), **Manuel Arenas** (tecnología) y **Enrique Berrón** (imagen)
Sistemas Informáticos: **Paloma Rollán**
Secretaria de Redacción: **María de Frutos**
Dirección: C/ O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00 E-Mail: **ps2@grupozeta.es**

UNIDAD DE NEGOCIO DE REVISTAS GRUPO ZETA
Director General: **Carlos Ramos**

Director de Mensuales y Proyectos: **Damián García Puig**
Director Gerente de Revistas: **Juan Pescador**
Gerente de Marketing: **Marisa Casas**
Gerente de Publicidad: **Julián Poveda**
Gerente de Expansión: **Nuria Álvarez**

Jefe de Producto: **Mar Lumbreras**
Director de Producción: **Jordi Omella**
Producción: **Javier Serrano**
Dirección de RR HH: **Joan Buj**
Suscripciones y atención al lector: **91 586 33 00 de 9-14 H.**

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Zona Centro: **Julián Poveda**
Director de Publicidad Cataluña: **Francisco Blanco**
Directora de Publicidad Internacional: **Gema Arcas**
Coordinación de Publicidad: **Mar Sanz**

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras (Jefe de Equipo). C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: Marta García (Jefe de Publicidad). C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: Javier Burgos (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz (Delegada). Hernando Colón, 2, 2º, 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
Norte: Jesús Mª Matute (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17

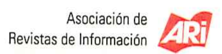
DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: Karl Grünmeier. Munich. Tel.: 89 453 04 20. **Benelux**: Lennart Axe. Bruselas. Tel.: 2 375 29 46. **EE. UU.**: Publicitas/Globe Media. New York. Tel.: 212 599 50 57. Fax: 212 599 82 98/82 99. **Francia**: M.S.I. Elizabeth Offergeld. Paris. Tel.: 1 46 43 79 00. **Reino Unido**: Greg Corbett. Londres. Tel.: 71 836 76 01. **Italia**: Studio E. Missoni. Milán. Tel.: 39 2 33 61 15 91. **Paises Nórdicos**: Lennart Axe & Associates. Halmstad. Tel.: 46 35 12 59 26. **Portugal**: P. Andrade. Lisboa. Tel.: 351 1 388 31 76. **Suiza**: Intermag AG. Basel. Tel.: 41 61 275 46 09. **Japón**: Nikkai Int. CRC. Tokyo. Tel.: 81 3 32 93 27 59

Fotomecánica: Gamacolor. C/Julián Camarillo 7, 28037 Madrid
Impresión: Ruan S.A. Avda. de la Industria 33, 28100 Alcobendas (Madrid).
Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. C/Bailén, 84, 08009 Barcelona. Teléfono: 93 484 66 34
Distribuidores exclusivos para la República Mexicana y Centro América: Grupo Editorial Z Zeta, S.A. de C.V. y Ediciones y Publicaciones Z, S.A. de C.V.
Distribución en Argentina: Brihet e Hijos S.A. (capital), Bertran S.A.C. (interior)

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla: 1.000 pesetas (incluido transporte). **Depósito Legal**: M.50833-2000
Printed in Spain

PlayStation 2 Revista Oficial es una publicación mensual producida por **EDICIONES REUNIDAS S.A.**

Asociación de Revistas de Información





José Luis del Carpio >>



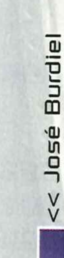
Alfonso Vinuesa >>



Bruno Sol >>



Roberto Serrano >>



<< Jasón García



<< José Burdiel





<< Tania Ortega

<< Javier Iturrioz





START

PS2

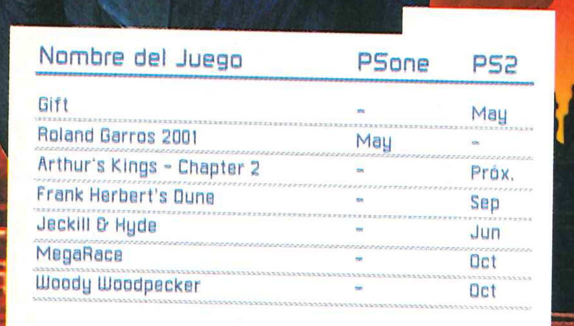
<< Marcos García >>

Sin duda nos encontramos ante uno de los meses más importantes desde que **PlayStation 2** viera la luz del día. Hasta hace poco tiempo, mirando a lo lejos en el horizonte, tan sólo podíamos divisar dos estrellas rutilantes que iluminaban por sí solas el firmamento lúdico de **PS2**: *Gran Turismo 3 A-spec* y, por supuesto, *Metal Gear Solid 2*. El resto del espacio exterior parecía no existir. Pero he aquí que el **Tokyo Game Show** y las fechas precedentes han dejado tres nuevos nombres que, junto a los dos títulos ya mencionados, se van a encargar de tirar de las riendas del sistema de videojuegos del futuro con tanta fuerza que arrasarán todo lo que salga a su paso. Apuntad estos nombres porque van a dar mucho que hablar: *Silent Hill 2*, nadie lo ponía en duda; *Ace Combat 4*, **Namco** ha vuelto a rizar el rizo con un simulador/*arcade* de altos vuelos, y *Devil May Cry*, la última locura de **Capcom** que, con sólo echar un vistazo a la *demo* incluida en *BioHazard Code: Veronica*, nos ha vuelto locos a todos los miembros de la redacción. Mucho va a tener que esforzarse **Konami** para poder superarlo con un *Castlevania*, el único título que podría rivalizar con él. Otra de las sorpresas que os queríamos dar este mes es que, a partir de ahora, el CD que acompaña a la revista pasa a ser DVD-ROM, por lo que podremos ofreceros más *demos* jugables, más vídeos y de mejor calidad y una larga lista de extras todos los meses. También quiero hacer hincapié en una nueva sección de motor, algo hasta ahora impensable en una revista de videojuegos, que os va a demostrar que para volar y sentir sensaciones especiales a veces hay que despegarse de la consola. Nuestro motorizado **José Luis del Carpio** se encargará mes a mes de hacernos soñar con los mejores coches del mercado.

Cryo

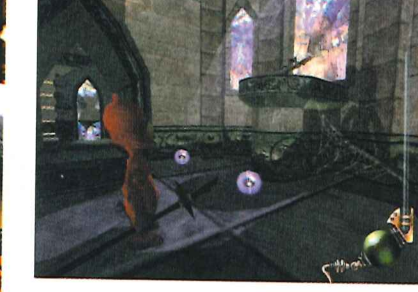
Presentación en París

La compañía francesa presentó el catálogo de títulos para el año 2001



Nombre del Juego	PSone	PS2
Gift	-	May
Roland Garros 2001	May	-
Arthur's Kings - Chapter 2	-	Próx.
Frank Herbert's Dune	-	Sep
Jeckill & Hyde	-	Jun
MegaRace	-	Oct
Woody Woodpecker	-	Oct

El pasado 12 de marzo de 2001, **Cryo Interactive** congregó a la prensa europea en torno a la central de la compañía, situada en uno de los barrios periféricos de la capital francesa. El motivo no era otro que presentar el catálogo de títulos de la compañía para el presente año, un catálogo en el que **PlayStation 2** se erigía como máxima protagonista. Aunque el estado de desarrollo de muchos de estos juegos todavía era precario, la prensa pudo apreciar la gran calidad de algunos de sus títulos estrella como *Gift* y *Jekyll & Hyde*, dos títulos llamados a lograr grandes éxitos. De todo lo visto allí se pudo extraer un clara conclusión: el catálogo de **Cryo** estará lleno de sorpresas.

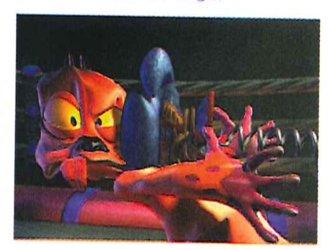








A la izquierda, una imagen general de la sala en la que se desarrolló la maratoniana presentación de Cryo.



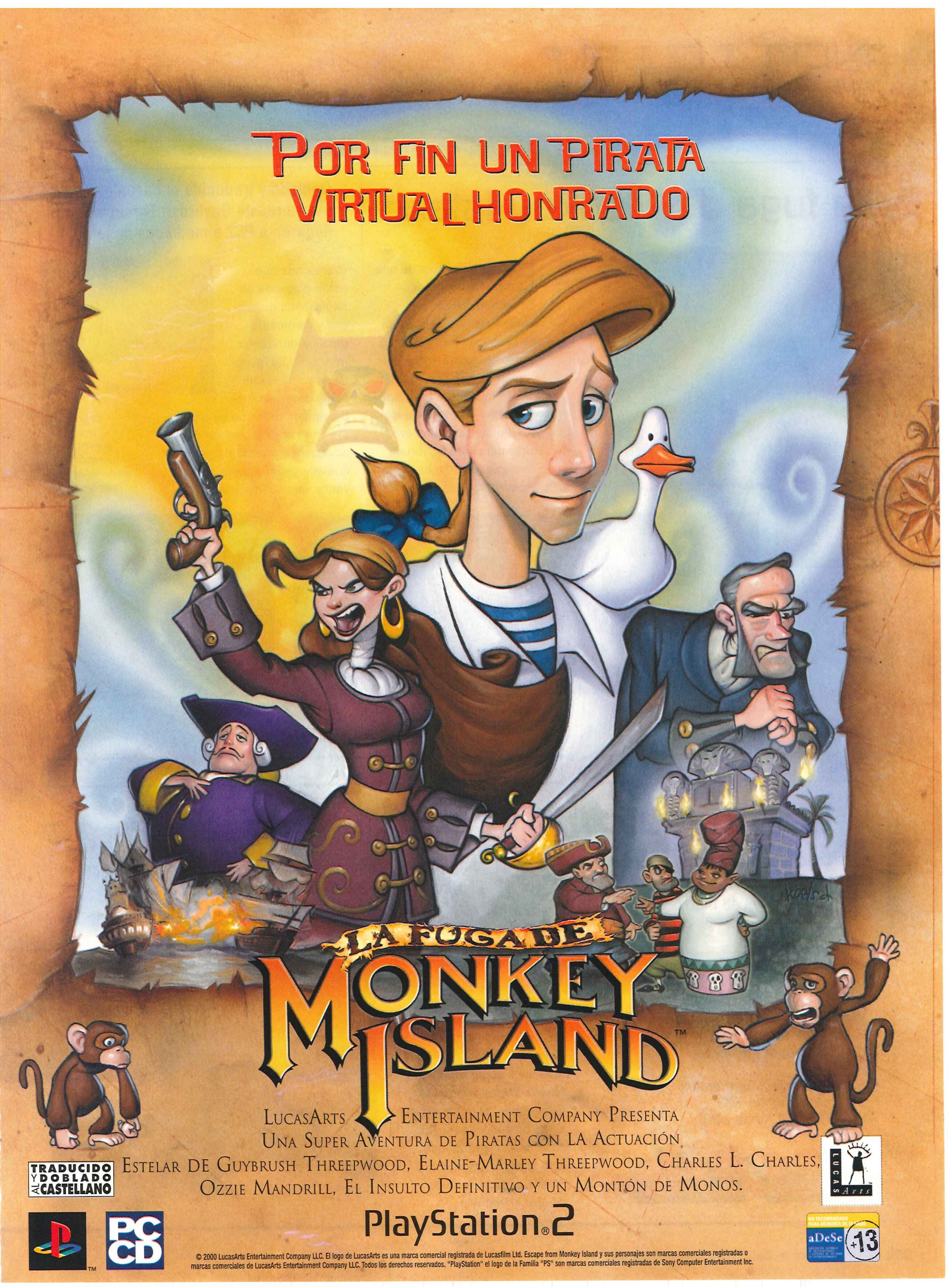
FANATEC/SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

Speedster 2

Sony presenta un volante compatible con PlayStation 2 y PSone/PlayStation



Este periférico es compatible con todos los juegos de conducción para **PS2** actuales y futuros (incluyendo *GT3: A-spec*). Es un volante con pedales, analógico y digital, posee dos motores duales integrados de vibración, todos los botones de un pad *standard* y posee un sistema de control de dirección parecido al *ESP* de un coche real. Ya a la venta a un P.V.P. recomendado de 12.990 Ptas.



POR FIN UN PIRATA VIRTUAL HONRADO
LA FUGA DE
MONKEY ISLAND™
LucasArts Entertainment Company Presenta
Una Super Aventura de Piratas con la Actuación
Estelar de Guybrush Threepwood, Elaine-Marley Threepwood, Charles L. Charles,
Ozzie Mandrill, El Insulto Definitivo y un Montón de Monos.
TRADUCIDO Y DOBLADO AL CASTELLANO
LUCAS Arts
PC CD
PlayStation®2
NO RECOMENDADO
aDeSe
+13

LUCASARTS/ELECTRONIC ARTS

La fuga de Monkey Island

Doblado y traducido al castellano, las aventuras de Guybrush Threepwood llegarán a PS2 a mediados de junio

El cuarto capítulo de una de las series más emblemáticas de **LucasArts**, y que apenas ha llegado al mundo de las consolas, saldrá antes del verano en **España**, íntegramente doblado y traducido a nuestro idioma. Para los que no conozcan las aventuras del pirata Guybrush Threepwood y su novia, la gobernadora Elaine, os avanzamos que están plagadas de situaciones grotescas y cientos de detalles del humor más sutil. Su leyenda se sustenta en estas bases, que se presentan en forma de una aventura gráfica plagada de situaciones inverosímiles que el jugador deberá solventar con su imaginación.



Una de las aventuras gráficas más legendarias y esperadas llega por fin a PS2.







LOS MÁS VENDIDOS

Centro Mail

Lista de los juegos de PS2 más vendidos durante el pasado mes de marzo

PlayStation 2

1. - Zone of the Enders
2. - Moto GP
3. - NBA Live 2001
4. - SSX Snowboard Supercross
5. - FIFA 2001
6. - Shadow of Memories
7. - Oni
8. - Tekken Tag Tournament
9. - Street Fighter EX3
10. - Knockout Kings 2001



UBI SOFT

Batman: Vengeance

La compañía francesa presenta el primer juego de Batman en 3D. El héroe de DC Comics, el llamado «caballero de la noche» despliega su sombra alada en PlayStation 2

Basadas en la serie de animación de la **Warner** ganadora de un premio **Emmy**, las nuevas aventuras de Batman están siendo desarrolladas por los estudios de la compañía en **Nueva York** y **Montreal**. Cuenta con un guión específico para el juego y sus creadores aseguran que será la mejor versión interactiva de esta serie de dibujos animados.



ACCLAIM

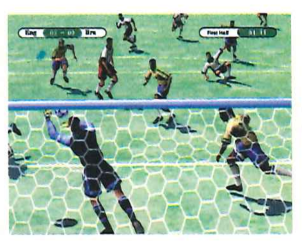


International League Soccer y Shadowman 2: The Second Coming

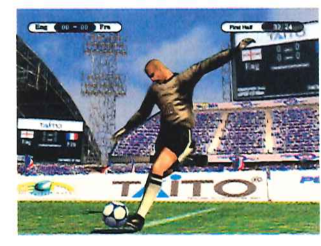
Acclaim lanza el tercer simulador de fútbol para PS2 y la segunda parte de uno de los títulos más inquietantes de la historia del videojuego

Dos son los los juegos que **Acclaim** nos avanza con vistas a los próximos meses. Empezamos con el deporte rey. Tras el impresionante arranque del fútbol dentro de **PlayStation 2** (*ISS* y *FIFA*), este tipo de simuladores se había tomado un pequeño respiro. **Acclaim** está dispuesta a entrar en este competitivo género, para lo que prepara el lanzamiento de *International League Soccer*. El nuevo juego contará con más de 40 selecciones nacionales como protagonistas. Aunque ha sido programado por **Taito**, una compañía que se ha caracterizado por programas de corte totalmente *arcade*, parece que en esta ocasión se busca dar un enfoque más cercano a la simulación. A la vista de las primeras imágenes, la calidad gráfica es impresionante, aunque será necesario esperar hasta el mes de junio para que el programa vea la luz. Cambiando radicalmente de género, el esperado *Shadowman* continúa sus aventuras partiendo del final de la primera parte, con un guión plagado de referencias bíblicas y cientos de siniestros detalles.





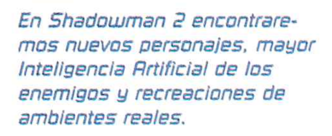
Como carta de presentación, las pantallas de este juego que nos ha facilitado Acclaim muestran una calidad gráfica impecable.



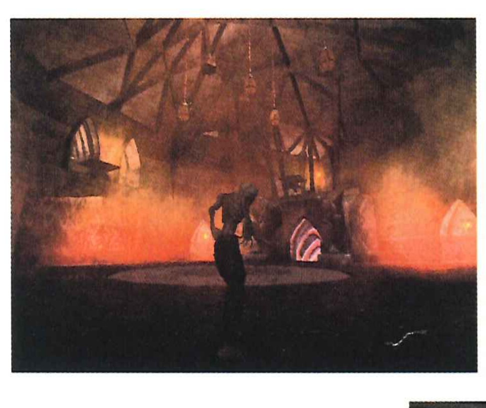




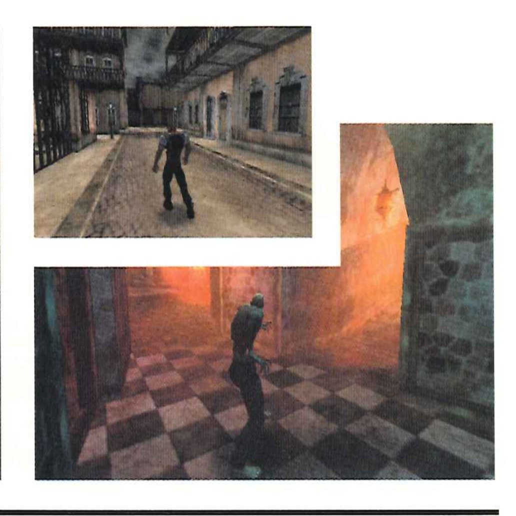




En Shadowman 2 encontraremos nuevos personajes, mayor Inteligencia Artificial de los enemigos y recreaciones de ambientes reales.







INFOGRAMES NOS INVITÓ A MARSELLA PARA VER LE MANS 24 HORAS

Le Mans 24 Horas

El pasado día 21 de Marzo tuvimos la oportunidad de conocer a los creadores de un título de conducción que ya han disfrutado los usuarios de otras consolas.



Después de la presentación, vino la diversión. En un circuito cerrado fuimos copilotos en un Viper a toda velocidad.

La Costa Azul francesa fue el lugar elegido para presentar a la prensa europea la versión de **PlayStation 2** de ***Le Mans 24 Horas***. Concretamente en la sede de **Oreca**, uno de los equipos con más solera en la competición que da nombre al juego. En la sala donde tuvo lugar la rueda de prensa había dispuestas varias consolas para probar el título, aunque con una *beta* en un estado de desarrollo demasiado preliminar como para valorar el aspecto que presentará la versión final. Básicamente, ***Le Mans 24 Horas*** intenta recrear la dureza de la mítica prueba francesa. Sin embargo, no es éste el único circuito ya que encontramos un total de 12 trazados en los que demostrar nuestra pericia al volante. A esto hay que sumarle cinco modos de juego, Le Mans contra 23 pilotos, *Quick Race*, *Championship*, *Time Trial* y *Multiplayer* (para dos jugadores. Gráficamente, el juego emplea 4500 polígonos para representar cada vehículo y texturas fotorealísticas para ofrecernos un espectáculo visual impresionante. El lanzamiento está previsto para junio del presente año para competir contra *GT3 A-spec*.





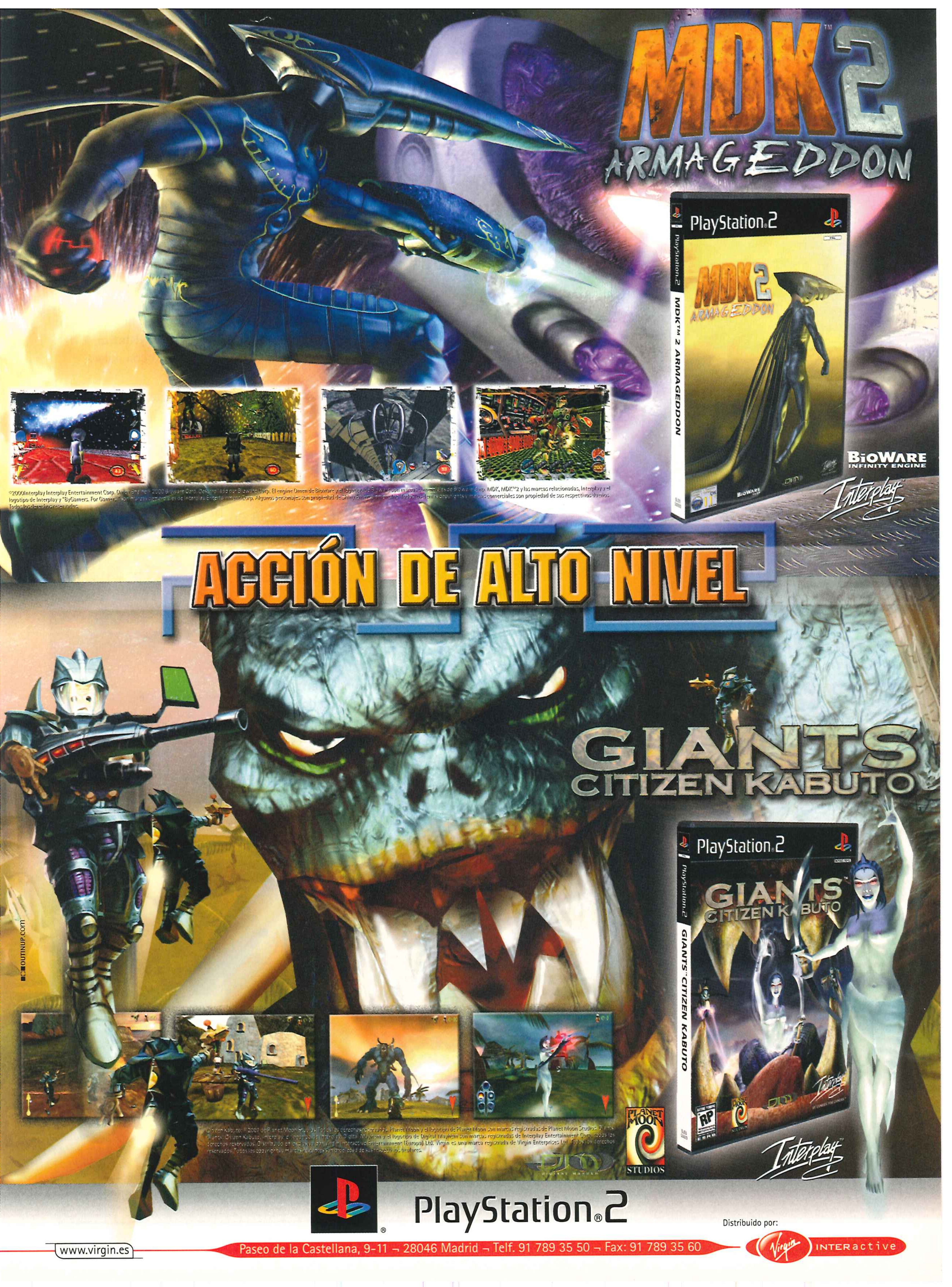




A la derecha vemos a dos de los integrantes del grupo australiano de desarrollo responsable de la creación de Le Mans 24 Horas. Dick Hunton, Lead Programmer, y Kieran Tobin, Lead Artist, respondieron a todas nuestras preguntas.







MDK2
ARMAGEDDON
PlayStation 2
MDK 2 ARMAGEDDON
BIOWARE
INFINITY ENGINE
Interplay
ACCIÓN DE ALTO NIVEL
GIANTS
CITIZEN KABUTO
PlayStation 2
GIANTS CITIZEN KABUTO
PLANET MOON STUDIOS
Interplay
PlayStation 2
Distribuido por:
www.virgin.es
Paseo de la Castellana, 9-11 - 28046 Madrid - Telf. 91 789 35 50 - Fax: 91 789 35 60
Virgin INTERactive

BREVES

■ El 18 de abril se empezará a vender el nuevo modelo de **PS2** en **Japón** (SCPH-30000). Las diferencias respecto a la versión actual (SCPH-18000) son que incluye un disco duro y un adaptador de banda ancha *Ethernet* de 100 *Mbps* de manera directa e interna. Sin embargo, el controlador remoto de *DVD* y la *Memory Card* de 8MB, componentes que en **Japón** vienen en el pack de **PS2**, se convierten en opcionales.

■ El primer juego de **PS2** que se ha convertido en *platinum*, es decir, que ha rebasado el millón de unidades vendidas en **Europa**, ha sido el fantástico *Ridge Racer V* de **Namco**.

■ Después de acaparar mucha atención de los visitantes en el reciente **TGS**, **Square** informa sobre la fecha en la que, al menós en **Japón**, podrán disfrutar de *Final Fantasy X*: julio (dentro de 3 mesecitos de nada). La compañía japonesa ha llegado a un acuerdo con **Coca-Cola** para promocionar el título por aquellos lares. Con las botellas de medio litro del conocido refresco vendrá una de las 32 figuras de *FFX* a partir de finales del mes de abril. ¿Lo harán en **España**?

Resultados concursos

Los 10 ganadores de un lote de *SSX*, *F1 Championship*, *NHL 2001* y *Madden 2001* son:

- ÍÑIGO DE MARÍA -TOMÉ PÉREZ (MADRID)
- JUAN PÉREZ GÓMEZ (ALBACETE)
- ALFREDO RODRÍGUEZ ARREDONDO (BARCELONA)
- ÁNGEL ZAPATA BARRERA (MADRID)
- MANUEL MAÑZANO DIVIESO (VALENCIA)
- RAÚL SAMPER DEL OLMO (ZARAGOZA)
- RITA MERCHÁN BAEZ (BADAJOZ)
- FERNANDO VALENCIANO ABIZANDA (LA RIOJA)
- MIGUEL LÓPEZ BLANCO (PALENCIA)
- DANIEL ÁLVAREZ FOLGUEIRAS (ASTURIAS)

Los 10 ganadores del DVD de *Frequency* son:

- XAVIER MARTÍNEZ MARCÉ (BARCELONA)
- JUAN JOSÉ MOTA PORRAS (MADRID)
- REBECA RUIZ-ROZAS ARROYO (VIZCAYA)
- ALBERTO DALMAU MORENO (BARCELONA)
- JULIO CORRALES CASTRO (BARCELONA)
- JOSÉ MANUEL DÍAZ PRUAÑO (SEVILLA)
- PAUL OROSA JOHNSON (GUADALAJARA)
- JAIME RUBIO RINCÓN (BADAJOD)
- JUAN JOSÉ PAMPLIEGA ALAYA (MADRID)
- JOSÉ ANTONIO ESTEBAN SÁNCHEZ (SEVILLA)
- CARLOS LEÓN GORDILLO (MADRID)
- JOSÉ ANTONIO POVEDA RODRÍGUEZ (BARCELONA)
- JOSÉ ANTONIO RUIZ RUIZ (JAÉN)
- JAIME CONTRERAS TOLEDO (VALENCIA)
- SERGIO DE JULIÁN FUENTES (MADRID)
- JOSÉ MANUEL FERNÁNDEZ SALINAS (VIZCAYA)
- ENRIQUE FERNÁNDEZ FERNÁNDEZ (MADRID)
- CÉSAR MARTÍNEZ DELGADO (HUELVA)
- SAMUEL GONZÁLEZ ORTEGA (VIZCAYA)
- FERNANDO SALAS RUBIO (MADRID)
- ISMAEL MONTERO VERDÚ (BARCELONA)
- JOSÉ MANUEL VIDAL ROMERO (MÁLAGA)
- FRANCISCO SAEZ PÉREZ (BADAJOZ)
- JORDI CAPITÁN LÓPEZ (BARCELONA)
- JOSÉ MARÍA RUIZ ALCARAZ (ALMERÍA)
- ÁLVARO QUINTANILLA GARCÍA (VALLADOLID)
- JORGE DAZA MIRA (ALICANTE)
- FELIPE VÁZQUEZ ROMERO (ASTURIAS)
- ENRIQUE ÁNGEL ROS FERNÁNDEZ (VALENCIA)
- MANUEL CARMELO VILLAVICENCIO FELIPE (TENERIFE)

ELECTRONIC ARTS

Rugby 2001

Un deporte típicamente europeo llega a PlayStation 2



Entre lo más destacable de este nuevo juego de **EA Sports** podríamos citar la presencia de jugadores y selecciones reales, así como de una amplia gama de opciones. El **Torneo Seis Naciones**, quizá el más prestigiosos dentro del rugby, también estará disponible. Una buena oportunidad para comprobar la adaptación a **PlayStation 2** de un deporte con solera.

KONAMI

ESPN N.H.L./Ring of Red

Dos diferentes alternativas para seguir disfrutando con los lanzamientos de la compañía japonesa en PlayStation 2

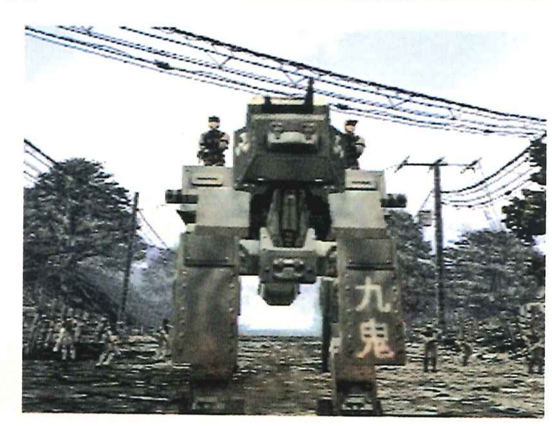
Konami sacará en los próximos meses al mercado dos nuevos títulos. El primero de ellos tiene al hockey como protagonista, y podremos seguir cada partido de la **NHL** como si de una retransmisión televisiva se tratase. Una puesta en escena espectacular y unas brillantes animaciones nos helarán la sangre y serán capaces de poner en más de un aprieto al consolidado *NHL 2001* de **EA Sports**.

Por otro lado, *Ring of Red* es un juego que combina la acción y la aventura con la estrategia. La historia está ambientada en el **Japón** de la época de la Segunda Guerra Mundial. Pero no se trata de una guerra contra el mundo, sino una especie de guerra civil dentro del propio **Japón**, entre el norte y el sur. En las batallas, los protagonistas serán los *Walkers*, una especie de *Mechas* gigantescos.













En esta aventura bélica, los enormes Mechas llamados Walkers serán los auténticos protagonistas de las batallas.

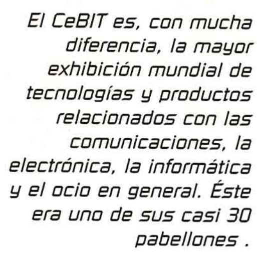
por << José Luis del Carpio >>

Manuel Arenas

CeBIT 2001

En la ciudad de Hannover se sentaron las bases del futuro tecnológico





El CeBIT es, con mucha diferencia, la mayor exhibición mundial de tecnologías y productos relacionados con las comunicaciones, la electrónica, la informática y el ocio en general. Éste era uno de sus casi 30 pabellones .





La magnitud del **CeBIT** sólo es comparable al despliegue de medios que realizan todas las compañías con el ánimo de dar a conocer sus creaciones o sus estrategias para el futuro más cercano. Este año los protagonistas indiscutibles de **CeBIT** han sido **Internet** y la **Movilidad**, con secundarios de lujo como las soluciones de almacenamiento óptico o las dedicadas al ocio y el entretenimiento. Y cómo no, una artista invitada de excepción: la tecnología de comunicaciones inalámbricas de ámbito personal **Bluetooth**. Todos en una película coral donde la comunicación y el entretenimiento audiovisual se convierten en el centro y eje de la vida cotidiana en el futuro próximo.

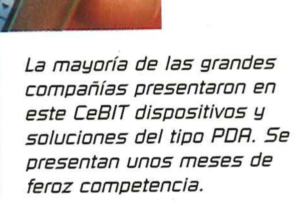
Lo que vendrá

Para alguien al que le atraiga lo más mínimo la electrónica de consumo o la informática en general, una visita al **CeBIT** puede suponer un serio problema, pues es materialmente imposible recorrer todos los pabellones y ser testigo de todos los acontecimientos. Pero hubo algunos productos que llamaron especialmente la atención. **Sony**, **Philips** o **Palm** atraían a una audiencia ávida de teléfonos móviles, sistemas completos *home theatre*, cámaras digitales, reproductores de *MP3* o mascotas virtuales.

Espectáculo

El perrito Aibo de **Sony**, algo más mayorcito y menos tímido que en ediciones anteriores, no cesaba de jugar con su pelota y de dejarse acariciar por cuantos desearan hacerlo. Sin salir de este pabellón, pudieron verse las nuevas cámaras **Mavica** que usan como sistema de almacenamiento discos





La mayoría de las grandes compañías presentaron en este CeBIT dispositivos y soluciones del tipo PDA. Se presentan unos meses de feroz competencia.

Los teléfonos móviles están asumiendo cada día más funciones, incluso multimedia.

CD-RW de 8 cm. que posibilitan que el coste por fotografía sea realmente bajo. De todos modos, el almacenamiento por excelencia de **Sony** sigue siendo el *Memory Stick*, y una buena prueba de ello es el teléfono móvil **CMD-MZ5**, que lo emplea para almacenar música sin que ello ponga en peligro su portabilidad y ligereza. Su gama **Vaio** de reproductores *MP3* también atrajo miradas y curiosos, y es de esperar que llegue pronto a **España** junto con los portátiles de esta elegante y potente línea de productos de **Sony**. **Samsung** también tuvo uno de los *stands* más concurridos, sobre todo gracias a sus avanzados diseños de teléfonos móviles. Desde los que se llevan en la muñeca a modo de reloj hasta los que reproducen vídeo, pasando por un modelo especialmente diseñado para la audiencia femenina. El *stand* de **Philips** escondía uno de los productos más esperados desde su anuncio hace más de un año: el **DVD+RW**. Este formato permite escribir y rescribir en formato DVD de igual modo que ahora se graban y borran cintas de vídeo, pero con todas las ventajas de este formato digital, que además es compatible con unidades lectoras de DVD en el ordenador. **Ricoh** o **HP** eran otros de los grandes nombres que presentaban soluciones **DVD+RW**, pero sin duda la de **Philips** era la más acabada.

En **Philips** también podían contemplarse sus nuevos monitores planos con sintonizador de TV incorporado y con unos diseños elegantes y atractivos, que son un claro ejemplo de otra de las tendencias de este **CeBIT**: el diseño y la elegancia. Los colores marfil, las formas rectangulares o los mismos cables están en clara decadencia a favor de consideraciones estéticas y ergonómicas. Esta misma tendencia se pudo ver en la gama de teléfonos móviles de **Philips**, compatibles con **Bluetooth**, que además tienden a acaparar el mercado de los PDA al incorporar cada vez más funciones relacionadas con la gestión de la información personal.

El formato *MP3* fue otra constante en muchos de los *stands* de **CeBIT**. Destacó entre todos ellos el **mStation** de **Traxdata**. Un completo sistema de audio para coche basado en la tecnología *MP3*. **Freecom**, también ha aprovechado el **CeBIT** para promocionar el **Beatman**, un atractivo reproductor *MP3* de reducidas dimensiones basado en CD-ROM de 8 cm con una capacidad de 185 MB por disco, lo cual supera enormemente la capacidad de las actuales tarjetas de memoria *CompactFlash* o *SmartMedia*.

Imation, por su parte, presentó en sociedad el que puede ser el soporte de almacenamiento del futuro, el **Data Play**, un disco óptico del tamaño de una moneda de 500 pesetas y capacidades de 250 MB ó 500 MB.

En definitiva, un **CeBIT** bastante interesante pero que sienta las bases para otros mucho más apasionantes en próximas ediciones. El espectáculo no ha hecho nada más que comenzar.

http://www.cebit.de



Palm fue uno de los expositores que más público atrajo hacia sus vitrinas y demostraciones en vivo de su gama de PDAs y accesorios.



Pantalla TFT PSone - Guillemot/Thrustmaster

XL SCREENMATE

5 pulgadas de acción



Jugar con **PSone** en cualquier lugar es un sueño que se hace realidad con esta pantalla en color TFT-LCD de 5 pulgadas en alta resolución. Dispone de luz interna y de altavoces integrados, conector para auriculares y un puerto AV para enchufar la consola a una televisión. Incorpora un adaptador para el encendedor del coche.

http://es.thrustmaster.com

PVP-R: 29.990 Ptas

Reproductores DVD - Philips

DVD722 / DVD622

Nueva gama DVD

La gama de **Philips** no deja de renovarse. Estos nuevos modelos serán capaces de leer DVD, Vídeo CD, Súper Vídeo CD, Audio CD, CD-R, CD-RW, DVD+RW y ¡MP3! El 722 incluye además una salida de *subwoofer* independiente controlable desde el DVD.



PVP-R: Sin confirmar



http://www.ce.europe.philips.com

PVP-R: Sin confirmar

Minicadena + Grabador CD - Philips

FW-R88

Escucha y créate tus mejores mixes



Además de por su elegante y funcional diseño, esta nueva minicadena de **Philips** destaca por su calidad de sonido y por la integración de un módulo de grabación de CD. Permite crear CDs desde el propio lector de la minicadena, la radio o desde cualquier fuente externa, como por ejemplo, un micrófono. La velocidad de grabación desde el CD es de 2x.

http://www.ce.europe.philips.com

PVP-R: 114.900 Ptas.

Amplificador - Thompson

DPL800VD

Transforma el salón de casa en un cine

Presentado en el último **ExpoOcio**, este amplificador sintonizado con lector para 3 DVDs y una potencia de 5x50 watios más salida de *subwoofer*, tiene integrado el decodificador Dolby Pro-Logic y Dolby Digital. Además, dispone de una conexión frontal pensada para videocámaras, y prácticas tomas traseras para conectar un equipo de audio/vídeo con la garantía de una gran calidad de sonido e imagen. Es totalmente programable.



http://thomson-europe.com

PVP-R: Sin confirmar

GAMA CAR-ENTERTAINMENT DE PANASONIC 2001-2002







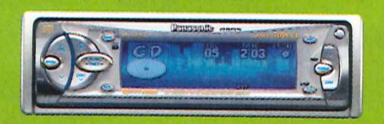


El pasado 29 de marzo, en la discoteca Kapital de **Madrid**, **Panasonic** nos invito a la presentación de la nueva gama de *Car-Entertainment*. Asistimos a espectaculares demostraciones de la capacidad de sus sistemas de navegación, así como pudimos disfrutar de la calidad de imagen y sonido de sus equipos de DVD para coche. Además, nos mostraron su excelente gama de autorradios (con unos frontales impactantes), amplificadores, altavoces, etc. En los próximos meses os iremos mostrando las cualidades de estos productos.

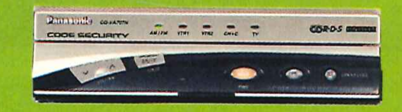














DVD DEMO [04]

Este mes os ofrecemos dos fantásticas demos jugables: Z.O.E. y Dead or Alive 2. Además podréis recrearos con el trailer de Final Fantasy: The Spirits Within.

[DEMO JUGABLE] ZONE OF THE ENDERS

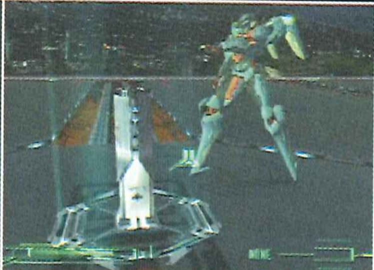
DualShock 2

Apuntar — Descender
Mover robot — Agarrar
Pausa — Ataque
- — Elevarse
[L1] Objetivo — [R1] Defensa
[L2] Objetivo — [R2] Dash

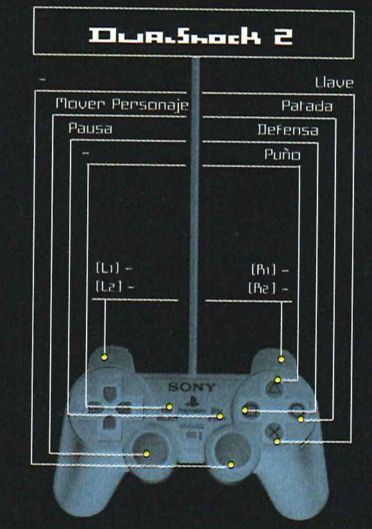


La obra maestra de Hideo Kojima representa un paso adelante en los juegos de mechas. La versión de demostración que ponemos en vuestras manos os permitirá jugar el principio de la odisea, e incluso experimentar una gran batalla contra la bella Viola.





[DEMO JUGABLE] DEAD OR ALIVE 2





El juego de lucha de Tecmo que triunfó en otros sistemas aterrizó en PS2 mostrando su mejor aspecto, con añadidos exclusivos que lo hacían aún más apetecible. En la demo que os ofrecemos podréis jugar con cuatro personajes diferentes en dos modos de juego distintos.

[TRAILER] FINAL FANTASY MOVIE



Os presentamos el trailer oficial de la película de animación que barrerá este próximo verano: Final Fantasy: The Spirits Within

VÍDEO DEMOS Y EXTRAS

Metal Gear Solid 2



Extermination



Gran Turismo 3 A-spec



Star Wars Starfighter



G-Surfers



En la seción de videos y extras del DVD os encontraréis con imágenes en movimientos de algunos de los mejores lanzamientos que se avecinan para vuestra consola. El nuevo survival-horror Extermination, el esperadísimo Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty, la vuelta del matamarcianos clásico a cargo de Silpheed o la recreación digital de la Amenaza Fantasma en Star Wars Starfighter. Sin duda un ramillete de juegos que os impactarán.

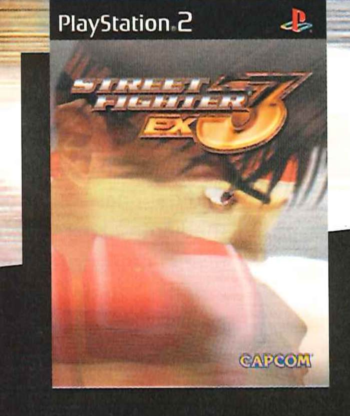
TODO UN MITO DE LA LUCHA LLEGA A LA PLAYSTATION® 2

STREET® FIGHTER EX3





Capcom anuncia la nueva generación de los legendarios juegos de lucha : Street Fighter EX3. El realismo extremo y los increíbles gráficos dan vida al mundo de Street Fighter en esta sorprendente lucha. Elige entre 16 personajes para jugar batallas 1 contra 1, 2 contra 1 e incluso ¡1 contra 3!





PlayStation 2

CAPCOM
capcom.com



La edición de primavera del Tokyo Game Show mostró los principales títulos para PlayStation 2 que invadirán el mercado mundial a lo largo del año. Nosotros estuvimos allí para contároslo.

El primer TGS del milenio coronó a PS2 como el nuevo standard en ocio













Sony Computer Entertainment

Sony aglutinó en su gigantesco stand las mejores creaciones (propias y de 3rd parties) para PS2, con una



Situado en el pabellón central de los tres que componían el **Tokyo Game Show**, el stand de **SCE** destacaba por sus descomunales dimensiones y la gran cantidad de consolas, monitores de plasma y juegos para **PS2** y **PSone** (de factura propia y de otras compañías) repartidos a lo largo y ancho de su estructura metálica. Una masa rugiente de japoneses, y algún que otro occidental, se apretujaban entre los pasillos para ser los primeros en jugar con la versión casi definitiva de *Gran Turismo 3 A-spec*, que incluía la posibilidad de jugar contra otros cinco usuarios mediante *i.Link*, o tener una mínima posibilidad de disfrutar de *Final Fantasy X*, ya que hacerlo en el *stand* de la propia **Square** era misión imposible. En el frente **PlayStation 2**, además del esperado simulador de conducción de **Polyphony Digital**, destacaba por derecho propio *Phase Paradox*, una aventura futurista,

Everybody's Golf 3

Sky Gunner



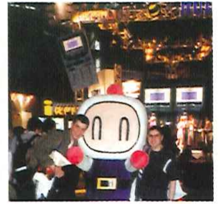
Gran Turismo 3 A-spec



Phase Paradox






especial atención hacia las enormes posibilidades de PSone a la hora de acoplarla a un teléfono móvil

secuela del mítico *Philosoma* (aunque su mecánica no se parezca en absoluto), la tercera entrega de la saga *Everybody's Golf*, un original simulador de mosquito bautizado como *Ka* y el espectacular *shoot'em-up Sky Gunner*. Juegos ya conocidos por el público occidental, como *Extermination* y *Dark Cloud*, compartían espacio con títulos mucho más exóticos como *Tam Tam Paradise*, *Rimococoron* (lo más rompedor en cuanto a estética desde *PaRappa The Rapper)* o *Check-I-TV*, uno de los primeros títulos que permitirá conectar la **PS2** a un teléfono móvil. Pese a la evidente supremacía de **PS2**, no faltaron novedades para **PSone**, algunas de ellas tan curiosas como *Happy Diet*, una producción de **Twilight Express** en la que el usuario debe avanzar por la pantalla andando con un *controller* especial parecido a una máquina de *step*. Aunque la verdadera estrella para los 32 *bits* de **Sony** era *I-Mode Mo Ishou*, el juego que permite conectar la **PSone** al móvil, aunque parece difícil que llegue a comercializarse fuera de **Japón**.

Tam Tam Paradise



Aquí tenéis a Doc haciendo el indio con Tam Tam Paradise, un juego a medio camino entre Beatmania y los Bishi Bashi.

Rimococoron



I-Mode Mo Ishyo



Ka



Check-i-TV



Una de las principales novedades del TGS eran los juegos que permiten conectar la PSone o la PS2 al teléfono móvil.

Konami

Uno de los stand más visitados gracias a la indudable capacidad de atracción de Silent Hill 2



La atracción principal era indudablemente *Silent Hill 2*, pero el *stand* de **Konami** ofrecía muchísimo más en el interior de su intrincada estructura circular. Desde los ya clásicos simuladores musicales (*Beatmania The Sound Of Tokyo*, *Beatmania II DX 4th style*), de baile (*Dance Dance Revolution Extramix* o el flamante *Para Para Paradise*) hasta títulos deportivos como *WTA Tennis*, *Jikkyou Perfect Striker 3* y *Winning Eleven 5*. No faltó una nueva entrega de la saga *Tokimeki Memorial*, la tercera (y primera para **PS2**) y curiosamente, entre lo más promocionado estaba la adaptación a los 128 *bits* de **Sony** del *Age Of Empires II* de **Microsoft**, uno de los primeros títulos para **PS2** que soportará conexión a módem.



Para Para Paradise

Los sensores se encargan de detectar tus movimientos en Para Para Paradise.



WTA Tennis



Tokimeki Memorial 3

La saga Tokimeki vive una nueva entrega, la primera en PlayStation 2.

Perfect Striker 3

Beatmania II DX 4th

Winning Eleven 5



Age Of Empires II



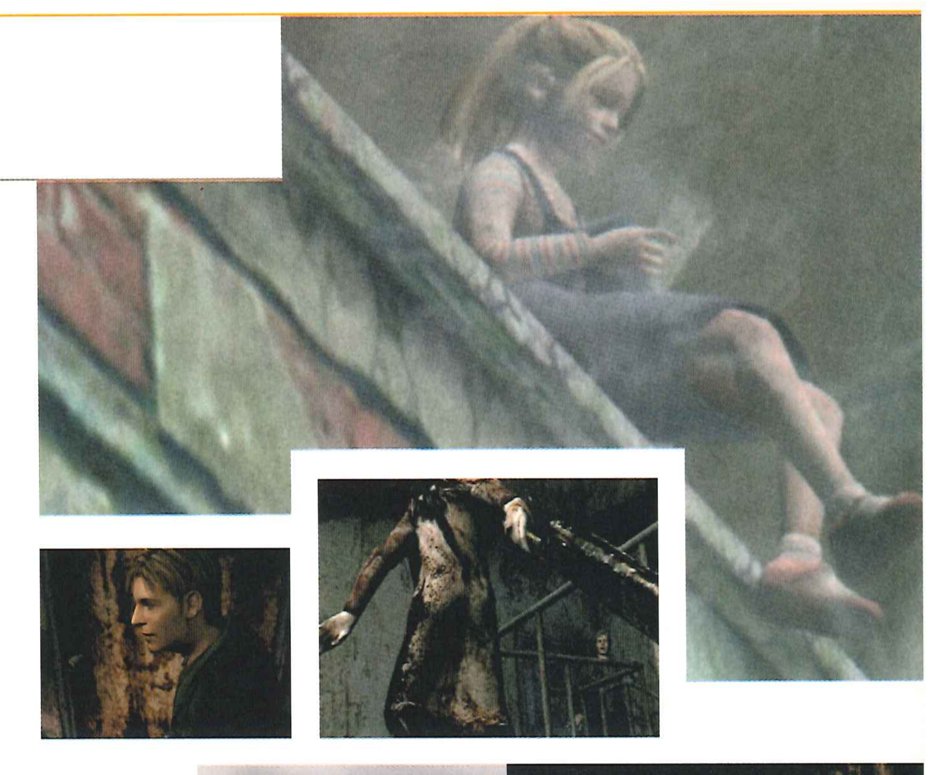
Castlevania Chronicle: Akumajo Dracula X68000



La saga *Castlevania* aumenta con esta nueva entrega, conversión del título aparecido hace más de cinco años para **X68000**. Esta versión para **PSone** incluye un modo *Arrange*, que muestra un nuevo entorno gráfico y alguna que otra sorpresa.

Uno de los mejores Castlevania aparece al fin en PSone.

Silent Hill 2



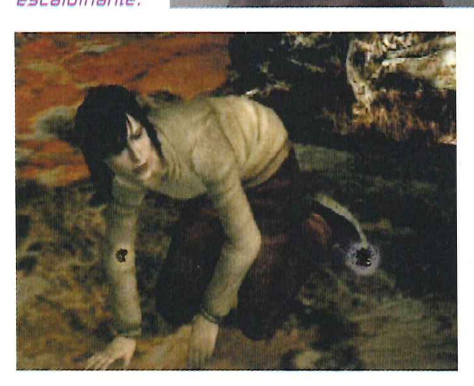
Además del impresionante *video/trailer* de cuatro minutos con el que **Konami** deleitaba a la audiencia, cada cierto tiempo, a través del monitor gigante situado en el epicentro de su *stand*, los visitantes pudieron experimentar por ellos mismos el horror y la espectacularidad gráfica de *Silent Hill 2* con las *trial version* jugables dispersas por los exteriores y en el interior del *stand*. Aunque la demo no era muy larga y el escenario era siempre el mismo (lo que parecía el interior de un instituto abandonado), la sensación de angustia que transmitía ya *Silent Hill 2* es difícil de describir tan solo con palabras. El protagonista, James, armado únicamente con una pistola y la radio, se enfrenta a un ejército de palpitantes criaturas que parecen extraidas de la película «La escalera de Jacob», con el único campo de visión que le ofrece la mísera luz de su linterna. El grado de realismo alcanzado por **Konami** (durante el juego y en tiempo real) en los escenarios y en el rostro de James es escalofriante, y aún más en el caso de las secuencias de introducción, que iban mucho más allá de la ya clásica secuencia de la niña sobre el muro que todo el mundo conoce...

El grado de realismo alcanzado por Konami en los rostros de los personajes es escalofriante.



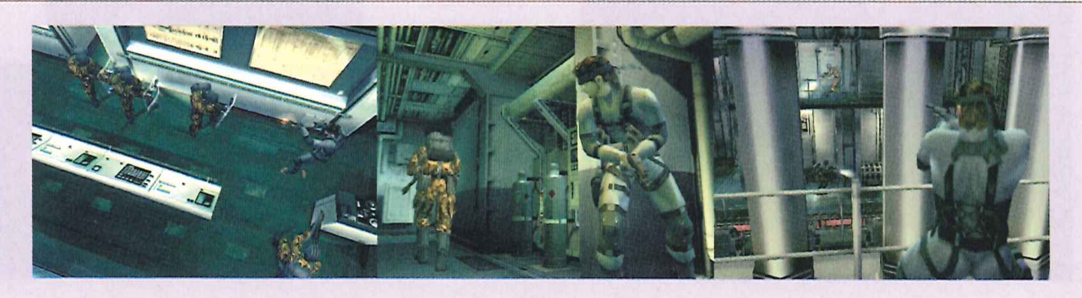


Como podéis imaginar y observar había auténticas bofetadas por echar una partida al trial edition de Silent Hill 2.





Metal Gear Solid 2: Sons Of Liberty



El impactante *Silent Hill 2* llegó incluso a eclipsar al mismísimo *MGS2: Sons Of Liberty*, aunque era comprensible ya que la demo a la que tuvieron acceso los asistentes del **Tokyo Game Show** no presentaba demasiadas novedades respecto a la que se comercializa desde hace meses junto al **Z.O.E.**

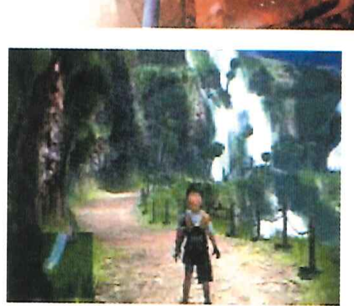
Square

Sólo un título le bastó para eclipsar al resto de compañías del TGS



Aunque fue un único juego para **PlayStation 2** el presentado por **Square** en el **TGS**, éste atrajo la atracción de todos sus asistentes; por supuesto, nos referimos a *Final Fantasy X*. Aunque el primer día que el **Tokyo Game Show** abrió sus puertas sólo lo hizo para la prensa, resultaba difícil jugar en el *stand* de **Square** debido a la gran cantidad de gente que allí se agolpaba. Una vez abierto al público, hasta 45 minutos había que esperar en la cola para poder echar una partida al primer *Final Fantasy* para **PS2**. Aunque aún tendremos que esperar hasta la siguiente entrega para jugar *on-line*, **Square** ha hecho evolucionar su saga estrella con esta nuevo *Final Fantasy*, dejando de lado el sistema de escenarios en 2D y personajes poligonales estrenado por *FFVII* en **PSone** y pasando a las tres dimensiones totales, al estilo *Resident Evil: Code Veronica*. Los combates son otro elemento que ha visto su mecánica modificada, ya que en esta ocasión, al invocar a los místicos seres que nos ayudan, éstos nos acompañarán en la batalla como otro personaje normal.





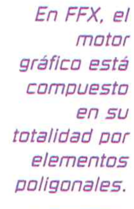










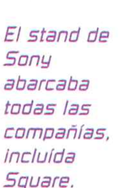


En FFX, el motor gráfico está compuesto en su totalidad por elementos poligonales.





Para jugar unas partidas a FFX, los asistentes al TGS tenían que esperar hasta 45 minutos.





El stand de Sony abarcaba todas las compañías, incluida Square.

Koei

Con Kessen II como bandera, Koei aprovechó el TGS para mostrar el resto de novedades para PS2



Junto al esperado *Kessen II*, el cual fue mostrado en una impresionante versión casi final en el **Show**, **Koei** demostró que es capaz de crear títulos originales saliendo del género de la estrategia. Dichos títulos fueron *Guitar Man One*, un simulador musical de corte similar a *Umjammer Lammy*, y *Yanya Caballista Featuring Gawoo*, un simulador de *Skateboarding* que, al igual que *Surfing H3O*, incluye una tabla que se encaja entre los dos *sticks* analógicos para ofrecer un control de lo más realista.



Guitar Man One

Yanya Caballista







Kessen II

Capcom

Devil May Cry se llevó los halagos que Jojo's perdió por no hacer acto de presencia en el Show



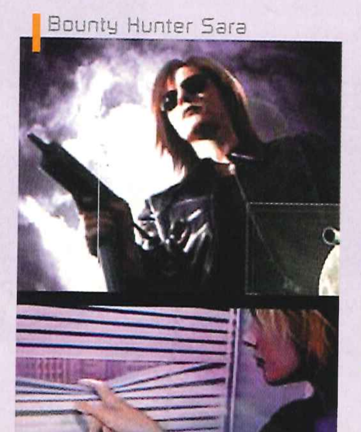
Sin duda alguna, el título más importante del *stand* de **Capcom** fue *Devil May Cry*, cuya calidad podréis apreciar en las 3 páginas que os hemos preparado al final del reportaje. De *Jojo's Bizarre Adventure* tan sólo pudimos ver imágenes del proceso de creación del título, mostrado en un gran *videowall* que, aún sin mostrar una sola escena del juego durante una partida normal, resultaba realmente impresionante. Otros de los títulos presentados por **Capcom** en el **Tokyo Game Show** para **PlayStation 2** fueron *Bounty Hunter Sarah: Lord of the Holy Mountain* (una especie de *Novel Adventure* programado por **Flagship**) para **PS2** y *One Piece Mansion* (un divertido *puzzle* multijugador con soporte para **i-Mode**) y *Startling Adventures x 3* (tres aventuras diferentes en un RPG) para **PSone**.



One Piece Mansion



Startling Adventures



Bounty Hunter Sara



Devil May Cry

Syscom

Junto al divertido Tetsu-1 Densha de Battle, Syscom presentó dos originales simuladores de helicópteros

City Crisis ofrece la posibilidad de pilotar un helicóptero de rescate durante incendios y otros desastres, mientras que *Flying Circus* es un simulador de helicópteros de radio control. *Tetsu-1 Densha de Battle* es un vertiginoso y adictivo arcade de carreras entre trenes.

City Crisis



Flying Circus



Aruze

Tras la adquisición de SNK, la compañía del pachinko se adentra más y más en el terreno de las consolas

Shadow Hearts

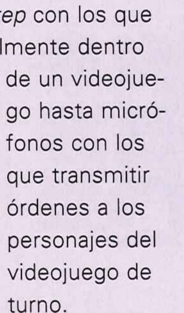


El juego más importante presentado por los antiguos dueños de **SNK** fue *Shadow Hearts*. Dicho título resulta una mezcla entre *Survival Horror* y RPG que está siendo desarrollado por **Sacnoth**, compañía artífice del famoso *Koudelka* (distribuido en su día por **SNK**).

Curiosidades

El Tokyo Game Show dio para mucho más, especialmente en lo que se refiere al universo del merchandising.

La necesidad de innovar ha llevado a las compañías a crear nuevos y cada vez más originales periféricos, desde *controllers* con forma de máquina de *step* con los que caminar virtualmente dentro de un videojuego hasta micrófonos con los que transmitir órdenes a los personajes del videojuego de turno.



Happy Diet y su controller con forma de máquina de step ha sido una de las sensaciones del TGS.





Se presentó un modem para PS2, con el que es posible jugar On-line a Battle Gear II.



Super Mic-Chan es un título compuesto por diversos mini-juegos que tendremos que completar con la ayuda de un micrófono.

En un extremo del **TGS** se erigía la gran amenaza para la economía de los visitantes de la feria: el *stand* de venta de *merchandising*. La visita a los puestos de **Square** (y sus colgantes de *FFX*) o **Capcom** (y su colección de relojes y armas de balas de plástico basadas en el universo *Biohazard*) suponían la ruina inmediata.









LA COMPETICIÓN DE LOS GLADIADORES DEL FUTURO

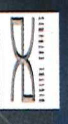
Unreal™

TOURNAMENT











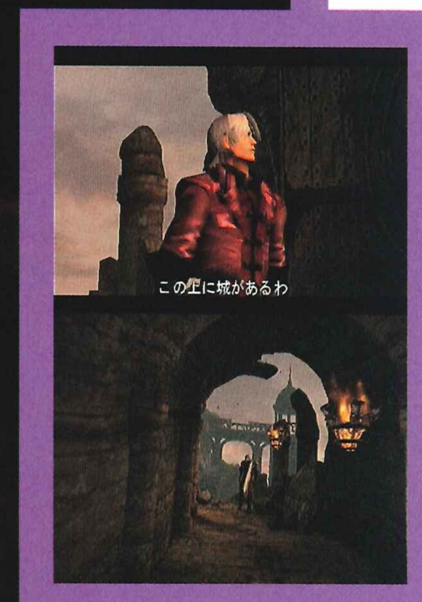


Capcom

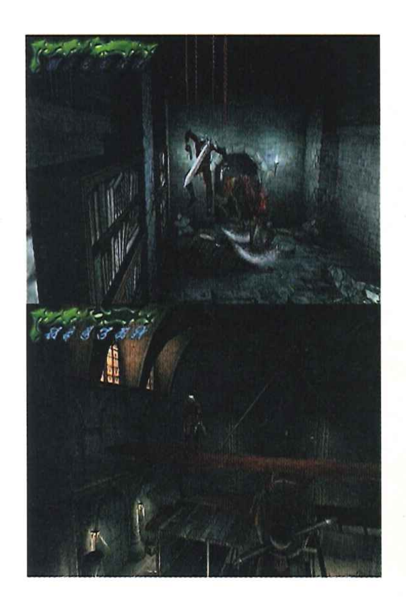
por << R. Dreamer >>



El creador de la saga Resident Evil ha dado vida a un espectacular juego para PlayStation 2. Capcom ha incluido una Trial Edition con Biohazard Code: Veronica Complete para que disfrutemos con esta auténtica maravilla.



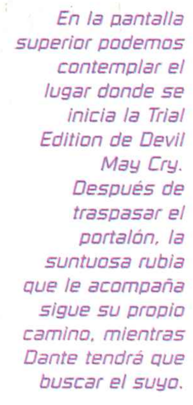








En la pantalla superior podemos contemplar el lugar donde se inicia la Trial Edition de Devil May Cry. Después de traspasar el portalón, la suntuosa rubia que le acompaña sigue su propio camino, mientras Dante tendrá que buscar el suyo.





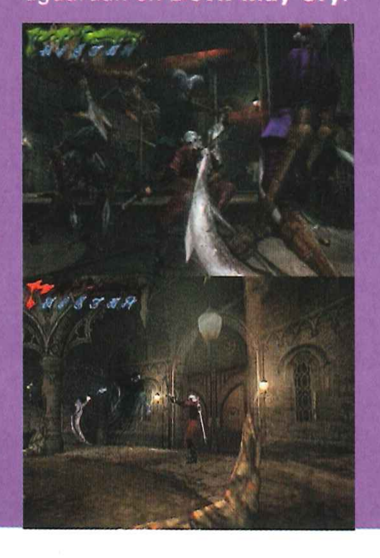


Enemigos



La Trial Edition incluye tres tipos de enemigos

Marionetas con hachas y espectros transparentes armados con gigantescas tijeras o guadañas os aguardan en **Devil May Cry**.





Durante el juego tendremos que buscar las órbitas rojas. Con ellas podremos abrir diferentes puertas donde se nos pida este objeto.

Shinji Mikami dejó claro que tiene un talento privilegiado con *Resident Evil*. Hasta la fecha se había conformado con ir engrosando la saga que le condujo a la fama con nuevos capítulos. Sin embargo, ahora nos sorprende con un título bestial en todos los sentidos. La demo incluida con *Code: Veronica* nos ha permitido alucinar durante unos veinte minutos con el marcado estilo de tipo duro que Dante despliega en pantalla. La animación del protagonista aporta, sin duda, un toque genial a los momentos de acción de ***Devil May Cry***. La forma en que dispara al mismo tiempo que va caminando mientras los casquillos saltan y los fogonazos van iluminando las salas están recreados de una forma increíble. Pero una de las cosas que más llaman la atención, es la similitud entre ***Devil May Cry*** y la saga *Castlevania*. Dante podría confundirse perfectamente con un Belmont buscando la guarida del Conde Drácula. La culpa la tiene en gran parte el marco escogido (al menos para esta demo), un castillo situado al borde del mar. Aquí comienza la aventura con una impresionante

Devil mode

El lado tenebroso

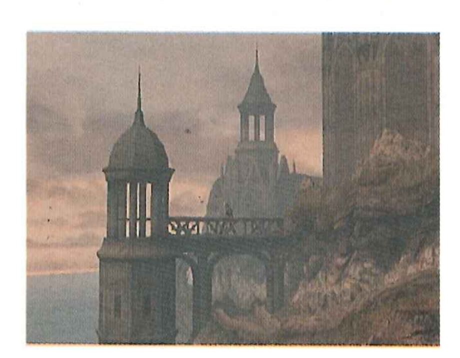
Dante puede convertirse en un demonio. Cuando la barra azul de energía está a tope pulsa L1. Puedes disparar rayos, y con el doble salto transformarte.



Capcom

perspectiva del camino que conduce hasta una entrada secreta. Y cuando por fin penetramos en el vestíbulo, comenzamos a darnos cuenta del cuidadoso trato que se ha dado al diseño de cada una de las estancias. Mesas, estanterías, libros y otras pertenencias esparcidas por el suelo, y todo representado con una calidad que remarca la distancia entre **PlayStation 2** y otras consolas inferiores. Si el apartado gráfico se basta por sí solo para dejarnos con la boca abierta, cuando empieza la acción la sorpresa resulta mayúscula. El control de Dante es casi perfecto. Además de disparar a nuestros enemigos, como en *Resident Evil*, podremos esquivarlos, transformarnos en un demonio y ejecutar un doble salto con ayuda de las paredes. En la demo, el protagonista puede utilizar tres armas, dos pistolas del calibre 45, una escopeta y la pistola. Lo más espetacular es combinar la espada para levantar un adversario y acribillarle en el aire hasta que desaparezca. ***Devil May Cry***, uno de los títulos más deseados para **PS2**, verá la luz este verano en **Japón**.

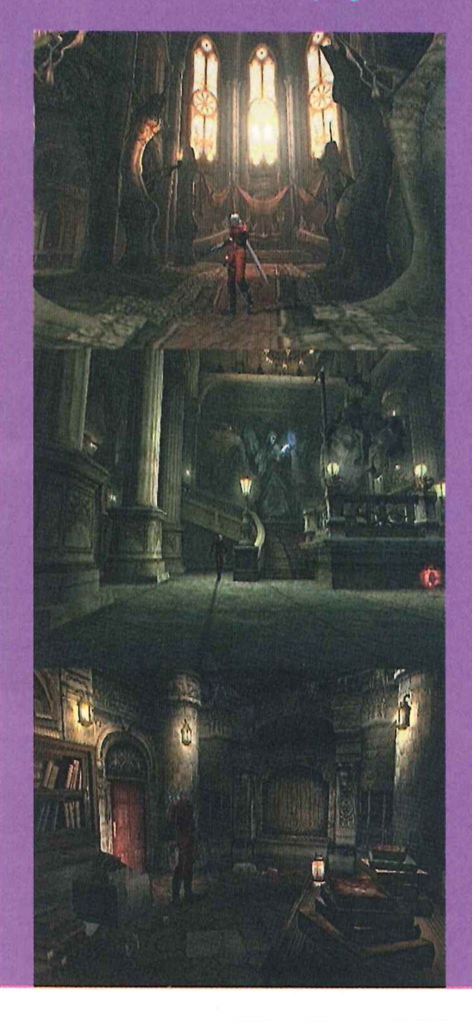




Escenarios

El recargado estilo muestra salas en las que no falta un sólo detalle

El inicio de la demo con un camino bordeando el acantilado hasta llegar al castillo es un espectáculo alucinante y el claro ejemplo del cuidado con el que se han diseñado los escenarios de este juego.





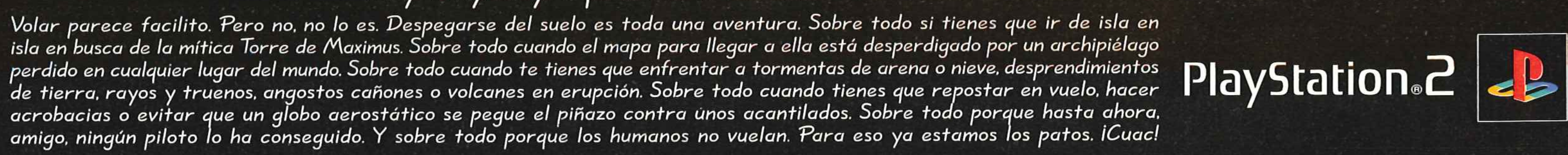
Podríamos decir que Devil May Cry alcanza la categoría de un Resident Evil pero con una acción desbordante. Devil May Cry tiene semejanzas con esta saga, como este cuadro que atesora un objeto y una sorpresa para los que se atrevan a acercarse. Tened las pistolas a punto.

The End

La araña de lava

Cuando, tras atravesar una impresionante sala con columnas que parecen tener vida, Dante encuentra a una enorme araña (seguramente uno de los enemigos finales del juego) la demo acaba dejándonos con la miel en los labios.




Sky Odyssey. Aprende a volar.
Volar parece facilito. Pero no, no lo es. Despegarse del suelo es toda una aventura. Sobre todo si tienes que ir de isla en isla en busca de la mítica Torre de Maximus. Sobre todo cuando el mapa para llegar a ella está desperdigado por un archipiélago perdido en cualquier lugar del mundo. Sobre todo cuando te tienes que enfrentar a tormentas de arena o nieve, desprendimientos de tierra, rayos y truenos, angostos cañones o volcanes en erupción. Sobre todo cuando tienes que repostar en vuelo, hacer acrobacias o evitar que un globo aerostático se pegue el piñazo contra unos acantilados. Sobre todo porque hasta ahora, amigo, ningún piloto lo ha conseguido. Y sobre todo porque los humanos no vuelan. Para eso ya estamos los patos. ¡Cuac!
Sky Odyssey
Desafío entre las nubes
www.scee.com/skyodyssey
PlayStation 2
PlayStation.2
aDeSe TP

Namco

El TGS fue el escenario elegido por Namco para mostrar su más esperada creación para PS2: Ace Combat 4



En el stand de Namco se pudo disfrutar también de World Stadium 5 y Time Crisis Op. Titán.



Ace combat 4

Además de disfrutar de AC4 Shattered Skies dentro del mastodóntico stand de Namco en el TGS, tuvimos la oportunidad de visitar las oficinas de esta compañía en Yokohama para conocer y entrevistar a los creadores del juego

por << Nemesis >>

El propio director del proyecto Ace Combat 4, Hiroyuki Ichiyanagi, nos estuvo mostrando las excelencias del juego, antes de iniciar la ronda de entrevistas.

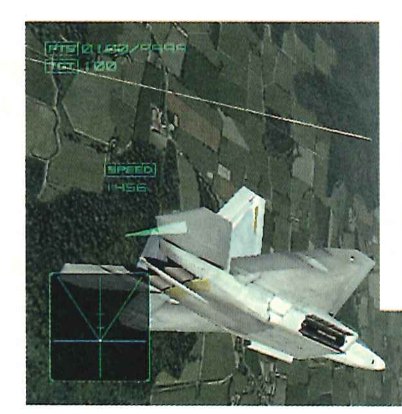
El lunes 2 de abril, las oficinas de **Namco** en **Yokohama** se abrieron a un selecto grupo de informadores extranjeros para que éstos pudieran conocer el desarrollo de uno de los lanzamientos para **PlayStation 2** más esperados de la compañía: ***Ace Combat 4 Shattered Skies***. Tras una demostración en vivo del juego a cargo del director del proyecto, **Hiroyuki Ichiyanagi**, se inició una ronda de entrevistas entre los miembros de la prensa y distintos componentes del proyecto ***AC4***. **Mr. Ichiyanagi**, **Kazutoki Kouno** (Director de Arte), **Katsuhiro Ishii** (Jefe de Programación) y **Tetsukazu Nakanishi** (Director de Sonido) soportaron con paciencia el interrogatorio sobre ***AC4***, que se encuentra actualmente a un 60% de desarrollo, a pesar de lo cual ya es lo más impresionante que se ha visto en simuladores de vuelo para consola hasta el momento. Hay muchos aspectos del juego que todavía no se han decidido, como el número de aviones que permitirá controlar, aunque nos anunciaron que habrá distintos cazas de fabricación europea (*Mirage-2000*, *Typhoon* o el *Eurofighter*). También confirmaron que ***AC4*** retomará la mecánica y desarrollo del primer *Ace Combat* y su secuela. Adiós a los múltiples caminos, finales alternativos e intrincado argumento del *Ace Combat 3 Electrosphere* (todo lo que nos perdi-













El realismo de los escenarios y los cazas es sobrecogedor.

mos en el *AC3 PAL*, por cierto). Será un arcade puro y duro, sin concesiones y, en palabras de **Mr. Ichiyanagi**, será la entrega más divertida y jugable de toda la saga. La consigna principal, desde el mismo inicio de la creación de ***AC4*** (en invierno del 99) ha sido el de crear el simulador de vuelo más realista de la historia, aunque sin renunciar por ello a la legendaria jugabilidad de los *Ace Combat*. Para obtener los más reales sonidos de explosiones, el director de sonido y su equipo aprovecharon una peculiar celebración japonesa en la que se utiliza munición y explosivos reales para grabar todo *in situ* y trasladarlo al juego. El mismo sistema se ha utilizado para el sonido de los motores de los cazas (extraídos de aviones de verdad). Y lo mejor: nos confirmaron que ***AC4*** soportará *Dolby Digital 5.1* (como *The Bouncer*), lo que va a convertir este juego en una experiencia sonora sin precedentes en consola. La opción de jugar *On-Line* contra otros usuarios ha quedado descartada (¿quizás en *Ace Combat 5*?), pero la mirada cómplice entre **Mr. Ichiyanagi** y otro responsable de **Namco** ante nuestra pregunta de si ***AC4*** incorporará un modo versus *Split Screen* como el del primer *Ace Combat*, nos hace pensar que guardan más de una sorpresa. No en vano estamos hablando de un juego a un 60% de desarrollo... y todavía pueden pasar muchas cosas.

Realista al máximo





Namco está utilizando fotos de satélites para crear los escenarios de Ace Combat 4

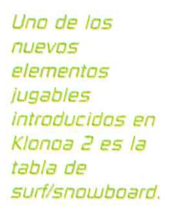
Las fotos, unidas a la pericia de los programadores de **Namco** y la potencia de **PlayStation 2** está dando como resultado el más realista y espectular simulador de vuelo creado hasta la fecha para consola alguna. Ni siquiera el *Deadly Skies 2* de **Konami** para **X-Box** (que también pudo verse y jugarse en el **Tokyo Game Show**) puede competir en calidad gráfica con ***Ace Combat 4 Shattered Skies***. Por algunos momentos uno parece estar viendo un documental sobre cazas de combate, más que un videojuego con gráficos generados en tiempo real.



Namco

por << Doc >>





Uno de los nuevos elementos jugables introducidos en Klonoa 2 es la tabla de surf/snowboard.







Klonoa 2: Lunatea's Veil

Klonoa, el simpático gato de Namco, vuelve al panorama lúdico con mejor aspecto que nunca, gracias al inmenso poder de PlayStation 2

Junto a *Ace Combat 4*, **Namco** presentó la segunda parte de *Klonoa* en el **TGS**, aunque el juego ya estaba a la venta en **Japón**. Con esta segunda entrega, la gente de **Namco** ha repetido los esquemas jugables del primer *Klonoa* y le ha añadido un entorno gráfico realmente impresionante. Todo el escenario está mostrado en 3D y los personajes son renderizados en tiempo real con la ayuda de un efecto denominado por **Namco** *Klonoa Shading*, que le da a los personajes un aspecto de dibujos animados (al más puro estilo *Jet Set Radio*). Aunque la jugabilidad se ha mantenido prácticamente idéntica a la de la primera parte, se han incluido varios elementos que la enriquecen, como los diversos juegos de cámaras que las 3D totales permiten, la posibilidad de utilizar una tabla de *snowboard* en determinados niveles e incluso un nuevo personaje llamado Popuka que aparecerá si pulsamos *Start* en el segundo pad y que ayudará a Klonoa. Aún no sabemos la fecha en la que **Klonoa 2** aparecerá en **España**, pero esperamos que sea este verano.



Los creadores

Hablamos con los creadores de Klonoa en su sede de Yokohama

Tuvimos oportunidad de entrevistar al Director de proyecto y a la gente encargada del sonido y del apartado gráfico de **Klonoa 2**. Nos revelaron que el juego estaba en desarrollo desde que recibieron los **SDK** de **PlayStation 2** y que el personaje principal llevaba diseñado más de 7 años.

BIOHAZARD CODE: VERONICA

Todo un clásico de la saga para PlayStation 2

por << R. Dreamer >>

FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: CAPCOM
- DESARROLLADOR: CAPCOM
- GÉNERO: SURVIVAL HORROR
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1
- FECHA DE APARICIÓN: 22-03-2001

Mientras esperamos el próximo capítulo de *Resident Evil*, **Capcom** ha preparado una versión especial de ***Biohazard Code: Veronica*** para **PlayStation 2**. El juego es prácticamente el mismo que vio la luz para **Dreamcast**. Los que no disfrutaron con este capítulo tienen ahora una oportunidad única de hacerlo en los 128 *bits* de **Sony**. De todas formas, el título es tan sumamente bueno que merece la pena jugarlo de nuevo para contemplar las escenas que se han añadido. Son unos diez minutos en total, donde se desvelan algunos de los puntos del argumento que habían quedado poco claros. La mayoría hacen referencia a Wesker, que nos muestra lo que es capaz de hacer con sus poderes sobrehumanos en secuencias en las que queda patente la influencia de The Matrix. El resto de la historia permanece inalterable, así como el sistema de juego, fiel al estilo de toda la serie. Pero la tensión, los golpes de efecto donde se combinan las sorpresas con la impresionante banda sonora y los dramáticos momentos que tanto nos impactaron la prime-



Una edición muy especial

En el aniversario de la saga

Capcom ha sacado a la venta un maletín que incluye todas las versiones de Bio Hazard para **PSone** y **PS2**, además de un anillo, un bolígrafo, una placa y un DVD que está dedicado por completo a Wesker. Todo al precio de 28.000¥.

ra vez que nos sumergimos en la aventura de los hermanos **Redfield**, siguen estando ahí. Una magnífica ambientación que hace de ***BCV*** uno de los mejores juegos de todos los tiempos. En lo que se refiere a las diferencias gráficas entre la versión para **PS2** y **Dreamcast**, son casi inapreciables. Los personajes cuentan con el mismo número de polígonos en ambas versiones, 1500. Una cifra que sube hasta los 2500 para las secuencias donde la expresión facial muestra lo que están sintiendo los personajes. Algo imprescindible en un título como éste que fue el primero en aprovechar este filón. Sin embargo, uno de los principales alicientes para que los usuarios japoneses hayan comprado ***Biohazard Code: Veronica Complete***, ha superado el cuarto millón de unidades vendidas, es la demo que incluye. En ella, **Capcom** incluye la última creación de **Shinji Mikami**, padre de la saga *RE*, llamada *Devil May Cry*. Este título no verá la luz hasta el verano, pero hemos tenido la oportunidad de alucinar durante unos minutos con el que será uno de los mejores juegos para **PlayStation 2**



El enfrentamiento final de Claire con Tyrant en la bodega del avión es uno de los momentos más difíciles de Biohazard Code Veronica.



Wesker

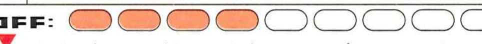
BCV incluye 10 minutos de escenas inéditas

En la versión original de **Code: Veronica** tuvimos la oportunidad de comprobar como se las gasta Wesker. Ex-compañero de Chris Redfield, ahora trabaja para una organización que le ha encargado encontrar a Alexia Ashford. En la entrega para **PS2** podremos ver diez minutos de secuencias nuevas donde Wesker hará gala de sus malos modos con los protagonistas del juego.



ON: 

La entrega para PlayStation 2 permanece fiel al original, algo que ya es bastante bueno, aunque para colmo se han incluido diez minutos con secuencias inéditas.

OFF: 

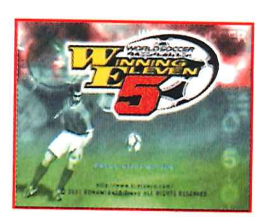
Todos los seguidores de la saga están esperando con impaciencia un nuevo capítulo de la saga y en BCV nos hemos encontrado casi con el mismo juego que en Dreamcast.

WINNING ELEVEN 5

El mejor juego de fútbol de todos los tiempos llega a PS2

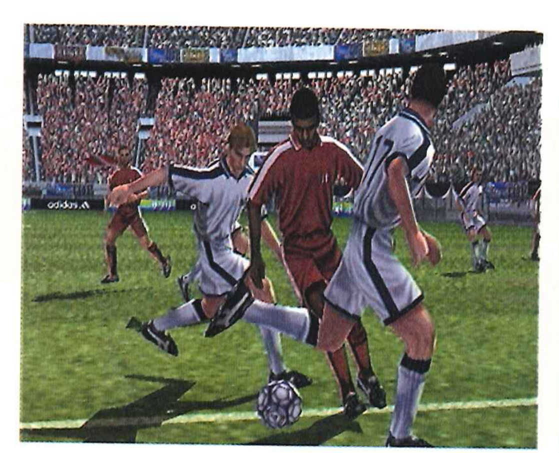
FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: KONAMI
- DESARROLLADOR: KCET
- GÉNERO: SIMULADOR DE FÚTBOL
- FORMATO: CD-ROM
- JUGADORES: 1-2
- FECHA DE APARICIÓN: 15-03-2001



por << De Lúcar >>

Como en algunas grandes historias de amor, los comienzos son a veces realmente difíciles y llenos de desencuentros. Eso es exactamente lo que nos ha pasado con este ***Winning Eleven 5*** para **PS2**. Después de quedar completamente deslumbrados por su impresionante lavado de cara, su impecable puesta en escena en la que uno puede ver todas las cosas que siempre soñamos disfrutar en este juego, nos lanzamos a comprobar qué tal se jugaba y si había alguna variación con respecto al *ISS PRO Evolution 2* de **PSone**. Pues, efectivamente, muchos e importantes cambios en jugabilidad que afectan sobre todo al tema de la dificultad con la presión casi asfixiante de los rivales y a la habilidad de los porteros, que aquí son veinte veces peor que en las versiones de **PSone**. ***Winning Eleven 5*** es, en definitiva, la «italianización» del fútbol de **Konami** y supone un cambio radical en el estilo de juego que durante muchos partidos maldeciremos... pero que acabaremos por agradecer. Aunque el juego es más trabado, los árbitros muchos más rigurosos, los huecos mucho menores, más complicados los pases y la ocasiones









A la izquierda podéis apreciar la espectacularidad de los contrastes de luz según la hora a la que se juegue el partido. La sombra es genial.





mucho menos numerosas, con la práctica terminaremos por volver a rendirnos y enamorarnos del que vuelve a ser el mejor juego de fútbol de todos los tiempos.
Ahora los jugadores son, por fin, los reales (en algunos casos, es increíble el parecido físico), se han incluido más clubs europeos y sudamericanos (con el **Deportivo de la Coruña** como incorporación estrella para nuestros intereses), se ha cambiado la mecánica de fichajes en la **Master League**, también hay una Segunda División y lesiones, se pueden jugar amistosos con los equipos de la **Master** desde el principio, se han mejorado las condiciones climatológicas y ahora, con Multitap, pueden jugar hasta 8 jugadores simultáneos. Todo eso es genial, pero también arrastra fallos tan tradicionales como el no incluir las competiciones de clubs oficiales, rebautizar de manera inexplicable algunos equipos (**Real Madrid** aquí es un impagable *Madlid*), o, y esto es nuevo, que sólo han preparado cuatro campos (eso sí, uno es el **Nou Camp**). Habrá que esperar al **FIFA** pero, de momento, ***Winning Eleven 5*** es ya uno de los juegos por los que ya merecería comprarse **PS2**.

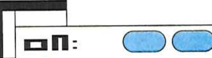
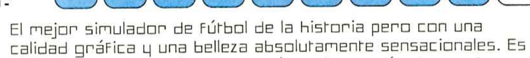


Novedades

Aunque no son muchas ni tampoco las que esperábamos, si se han incluido unas cuantas

Además de una dificultad mucho más elevada, **Winning Eleven 5** os sorprenderá con la posibilidad de poder jugar con los equipos de la Master en el modo Exhibición, lesiones, porteros que pueden se expulsados, árbitros más rigurosos, nuevos sistema de puntuaciones, porteros más torpones, perfecta aplicación de la regla del fuera de juego...



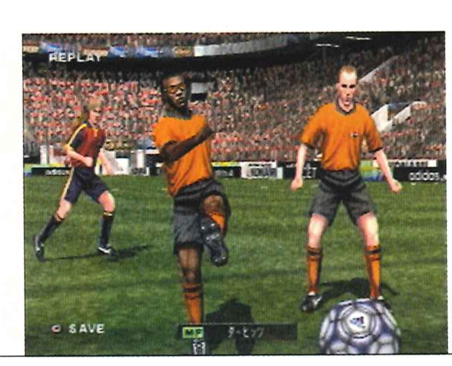
El mejor simulador de fútbol de la historia pero con una calidad gráfica y una belleza absolutamente sensacionales. Es posible que la versión Pal sea aún mejor y más depurada.




Hereda algunas de las deficiencias ya tradicionales de la saga de PSone y el nuevo estilo de juego es mucho más exigente que en sus antecesores. Han tenido prisa en salir al mercado.

Las repeticiones son como las de los últimos ISS PRO de PSone. La diferencia está en su impresionante calidad gráfica.







Master League

Con más equipos, algunas novedades y, con la llegada del Deportivo de la Coruña, cuatro equipos españoles

Sigue siendo lo mejor del juego. Tendremos que empezar en Segunda División e ir completando la plantilla de nuestro equipo preferido. Es difícil fichar al principio, pero ya en Primera los puntos aumentan y la cosa irá más rápido. Ahora ascienden y descienden cuatro equipos. La anécdota más divertida es como han rebautizado al **Real Madrid**: el Madlid. Cosas de «japos».





Aunque nuestra representación en club es muy inferior a la italiana e inglesa, al menos han tenido el detalle de incluir al Deportivo de la Coruña. Aún deberemos esperar para poder ver una Liga española.

DENSHA DE GO! 3

El simulador de trenes de Taito por fin llega a PlayStation 2

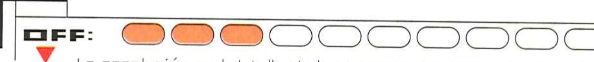


La sexta entrega de la saga ferroviaria de **Taito** en las consolas de **Sony** ha hecho aparición en **PS2**. **Densha de GO! 3** no es el título que iba a inaugurar la saga en 128 *bits*, de hecho comenzó a ser programado para **PSone**, pero aún así muestra una calidad fuera de toda duda y es un digno heredero de la saga.En él encontraremos un total de tres distritos (Kyusyu, Kanto y Kinki), seis líneas diferentes y 17 trenes. Podremos elegir entre tres niveles de dificultad y la posibilidad de decidir en qué momento del día vamos a jugar (madrugada, mañana, tarde y noche) o directamente tomar como referencia el reloj interno de la consola. Los fenómenos atmosféricos también harán acto de aparición así como determinados imprevistos como una furgoneta averiada sobre un paso a nivel. El apartado gráfico, aunque no es digno de **PS2** por la baja resolución del entorno y las texturas, muestra más detalle y suavidad que nunca. Para que ***Densha de GO! 3*** nos transmita las sensaciones de una conducción real **Taito** ha creado un nuevo mando específico, ya van cuatro, con pedal incluido para que los controles sean similares a la recreativa original.

FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: TAITO
- DESARROLLADOR: TAITO
- GÉNERO: SIMULADOR DE TRENES
- FORMATO: 2 CD-ROM
- JUGADORES: 1
- FECHA DE APARICIÓN: 15-03-2001





ON: El entorno poligonal se mueve con gran suavidad y tiene mucho detalle. La posibilidad de jugar en diferentes momentos del día y la noche. La prometedora demo del segundo disco.

OFF: La resolución y el detalle de las texturas es muy bajo. Se nota que esta tercera parte se comenzó a programar para PSone. Es más que probable que nunca aparezca fuera de Japón.



En Hall of Train tendremos una completa colección de fotografías, modelos en 3D, música y vídeos de los trenes del juego.

por << The Elf >>





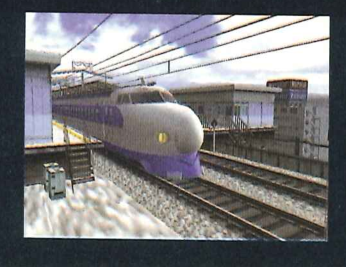


<La calidad gráfica todavía está a medio camino entre los 32 y los 128 bits>

Densha de Go! Shinkansen

El segundo disco de DDG3 incluye una prometedora demo jugable del próximo episodio de la saga

La calidad técnica y gráfica de la *demo* es impresionante y nos permitirá disfrutar unos minutos de un entorno 3D de alta calidad, una vista externa y la posibilidad de mover la cámara desde dentro de la cabina.

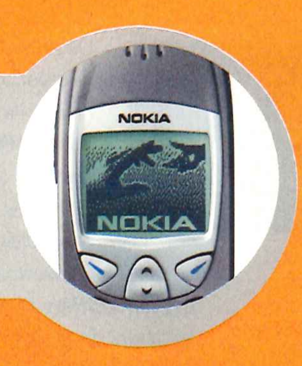






logomundo.com

¡dale un toque personal a tu móvil!



Logotipos y sonidos de llamada a tu gusto, de Logomundo. Elíge tu logotipo ó sonido preferido, llama a nuestra linea de atención al cliente **906 299 108** y haz tu pedido por medio de nuestro sistema digital. Recibirás tu logotipo ó sonido directamente en tu móvil, y a todas las redes.

Que es un logotipo de operador?
Un cuadro grafico que queda grabado en la pantalla de tu móvil Nokia en lugar de la imagen Movistar, Amena ó Airtel.

Que es un sonido de llamada?
Una melodia que suena cuando llaman a tu móvil.

Los modelos que reciben logotipos y sonidos:
Nokia 3210, 3310, 51xx, 6090, 62xx, 7110, 8210, 88xx, 9xxx
Sagem 930, 932, 939, 959

logotipos

8682	8623	8613	8538	2964	707	5480	4502	1981	3719
1297	4604	1868	4776	4149	5148	673	1320	629	8542
5532	518	4676	4674	4668	4661	4681	4665	4669	1859
3543	3977	5778	3240	4343	4600	9275	8901	7399	8638
4766	101	1657	1725	4367	6750	5646	3232	8526	3192
5317	5314	1839	1581	2699	2418	2406	6384	5051	8117
1022	2713	2117	2306	1189	1054	4744	4755	3861	2923
2246	8257	2832	7803	8429	6343	4107	2693	3724	3401
6200	8602	1837	4566	8216	8144	1880	8071	7797	1652
8857	8800	8595	8592	8743	5763	7921	1943	1675	334
4595	3831	2945	1156	8810	8472	802	705	6691	2513
4011	3886	1216	569	8581	8411	2588	2408	5661	2416
6890	4513	2950	3586	3848	6350	8386	7428	6935	4154

sonidos

1483 Born to Bounce - Brooklyn Bounce
1481 Don´t let me be the last - B. Spears
312 Macarena - Los del Rio
1489 Ameno - DJ Quicksilver
1465 Boom Boom - M. Fernandez
1179 Dime chico oye chica - Sonando
1457 Uptown Girl - Westlife
6217 911 - Wyclef Jean 2
805 Fiesta Rhythm - Sundee
954 Mirando el mar - Soundlovers
1213 Komodo - Mauro Picotto
1237 Summer Jam - The Underdog Project
1247 Spirit of The Hawk - Rednex
1246 Sandstorm - Darude
1245 My heart beats like a drum - ATC
1232 I turn to you - Melanie C.
1310 The way I am - Eminem
1217 The real slim shady - Eminem
1243 Music - Madonna
1203 Lucky - Britney Spears
1308 It´s gotta be me - NSync
1290 Seven days - Craig David
1224 Rock DJ - Robbie Williams
1241 Another Way - Gigi d`Agostino
1160 Around the world - ATC
1229 Doesn´t really matter - Janet Jackson
1165 Let´s get loud - Jennifer Lopez
885 Oops I did it again - Britney Spears
1311 I Wish - R Kelly
1208 Hey Baby - Sound Convoy
1305 B-Boys Flygirls - Boomfunk MCs
1218 Try Again - Aaliyah
984 Freestyler - Boomfunk MCs
749 Nothing else matters - Metallica
927 It´s my life - Bon Jovi
834 Maria Maria - Santana
1253 Himno Valencia
1271 Himno FC Barcelona
1254 Himno Real Madrid
1051 Himno España
1274 Himno Celta Vigo
1272 Himno Malaga CF
1251 Himno Real Sociedad
1295 Himno RCD Mallorca
407 Simpsons
331 Mission Impossible
242 Halloween
116 Al Bundy
130 Barcardi
272 Indiana Jones
279 James Bond

Línea de pedídos (max. 0,78 /minuto)

906 299 108

Visíta nuestra pagina web logomundo.com con miles de logos y sonidos.

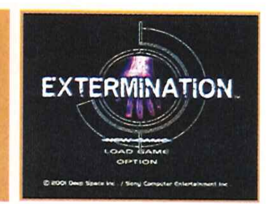
por << Doc >>

Ficha técnica

- **COMPAÑÍA:** SONY C.E.
- **DESARROLLADOR:** DEEP SPACE
- **DISTRIBUIDOR:** SONY C.E.
- **PAÍS DE ORIGEN:** JAPÓN
- **GÉNERO:** SURVIVAL HORROR
- **FORMATO:** DVD-ROM
- **VERSIÓN:** PAL
- **JUGADORES:** 1
- **FECHA DE APARICIÓN:** 06-06-2001

EXTERMINATION

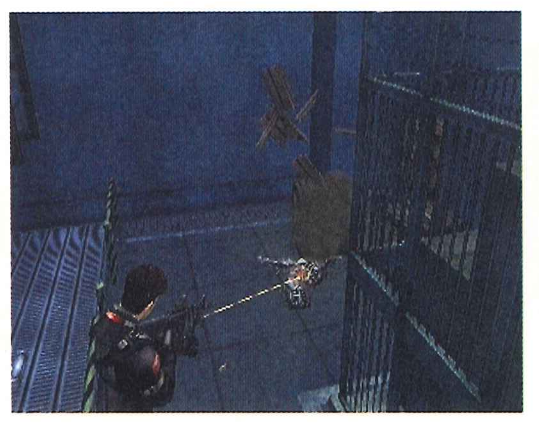
El máximo exponente del Survival Horror para PS2

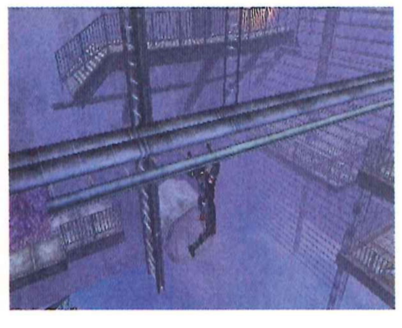


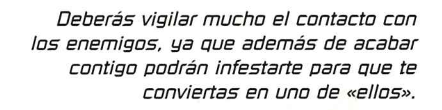
Desde la aparición del primer *Resident Evil*, el género creado por **Capcom** y bautizado como *Survival Horror* ha ido evolucionando a pasos agigantados. **Tokuro Fujiwara**, actual presidente de **Whoopee Camp** y artífice en su día de títulos como *Ghosts'n Goblins* y *Resident Evil*, nos presenta, en calidad de productor, el juego para **PlayStation 2** que evoluciona hasta el máximo exponente los *Survival Horror*. ***Extermination***. El argumento de ***Extermination*** nos pondrá en la piel de Dennis Riley, marine enviado a un inmenso laboratorio en el Ártico dedicado a la investigación de un meteorito caido en la tierra hace miles de años. La peculiaridad de dicho meteorito es que trajo consigo una peligrosísima bactería denominada HC0213, que es capaz de transformar a los seres humanos en monstruos, que se alimenta de agua y que, como no podía ser de otra forma, ha convertido el laboratorio en una auténtica pesadilla. Podríamos definir el título creado por **Deep Space** como un explosivo *cocktail* que mezcla la tensión de *Resident Evil*, el control de *Metal Gear Solid* y una pizca de plataformas al más puro estilo *Tomb Raider*. Unidos a esta mezcla, encontraremos multitud de elementos nunca vistos en este tipo de juegos y que hacen de ***Extermination*** la aventura más completa de su género. Dennis podrá saltar fosos, deslizarse por las superficies inclinadas, avanzar pegado a la

pared por plataformas estrechas, subirse encima de cajas y otros elementos, avanzar agarrado a barras y espalderas y hasta, con ayuda de unas botas con pinchos, escalar la ladera de una montaña. Las grandes posibilidades de exploración unidas al «factor miedo» típico de este tipo de títulos, elevan el nivel de adicción y de jugabilidad de ***Extermination*** hasta límites insospechados (ningún otro juego me había hecho empezar la partida la madrugada de un sábado y terminarla a las 9 de la mañana del domingo). Nuestro armamento, aunque no es muy amplio, abarca diversos tipos de fuego, ya que podremos ampliar el fusil que poseemos al principio (similar al Colt M4a1) hasta convertirlo en un lanzamisiles; poco a poco iremos adquiriendo componentes como un visor de francotirador con *zoom,* un visor que apunta automáticamente, un lanzallamas, un módulo de escopeta recortada e incluso ampliaciones de la cadencia de tiro del arma, pasando del sistema tiro a tiro y las ráfagas de tres disparos hasta ráfagas que descargan el cargador completamente. Además del fusil, también podremos hacer uso de un machete que nos servirá para ahorrar munición y reventar algún que otro candado que bloquea nuestro paso hacia nuevas zonas. Gráficamente, ***Extermination*** no tiene casi nada que envidiar al impresionante *Metal Gear Solid 2,* ya que aunque no posee el altísi-









Deberás vigilar mucho el contacto con los enemigos, ya que además de acabar contigo podrán infestarte para que te conviertas en uno de «ellos».







Armamento

Aunque sólo contaremos con un fusil, podremos ampliar su potencia.

Aunque al principio sólo podremos utilizar un tipo de disparo, poco a poco podremos ampliar las posibilidades del fusil con nuevos visores y nuevos tipos de disparo como un lanzallamas, un lanzagranadas, etc...

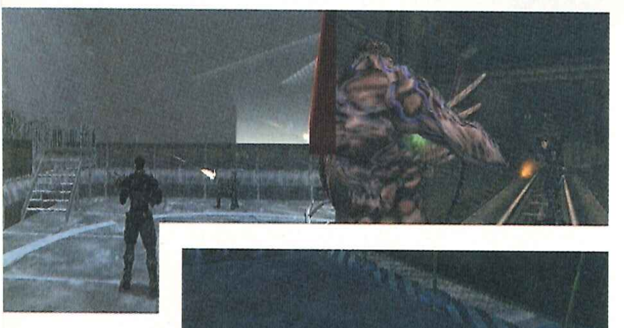


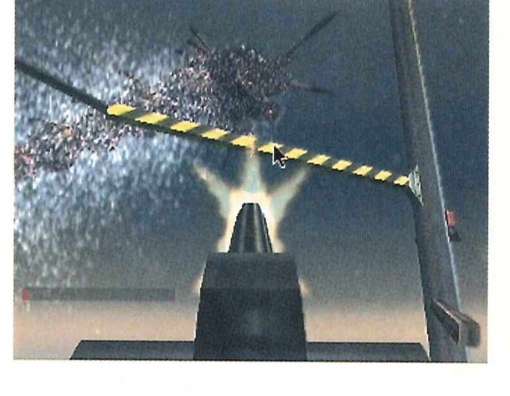


mo nivel de detalle del título de **Konami**, la gran variedad de escenarios de que consta la creación de **Deep Space** hace de este apartado uno de los más impecables que hemos visto en los 128 *bits* de **Sony**. Además de movernos por el laboratorio (el cual suele encontrarse en llamas, con todos los efectos de iluminación que eso conlleva), tendremos que merodear por los exteriores, en los que podremos observar en todo momento unos efectos de niebla y de nieve realmente impresionantes (aunque sin llegar al límite de la lluvia de *MGS2*). Aunque en **Japón** disfrutan de *Extermination* desde el dia 8 de marzo, hasta dentro de un par de meses no lo tendremos aquí, aunque eso si, aparecerá en castellano. El género del *Survival Horror* no podía comenzar con mejor pie en *PlayStation 2*, aunque su principal rival, *RE: Code Veronica Complete*, ya está a la vuelta de la esquina.

ON: ▲ Si el apartado gráfico de **Extermination** resulta sublime, su impecable jugabilidad lo supera con creces. Hasta que no lo completes no podrás parar de jugar.

OFF: ▼ Las pocas imágenes de vídeo que serán mostradas durante el juego sobran, ya que el engine es capaz de eso y mucho más. Además no poseen una calidad demasiado alta.





La historia se irá desgranando a lo largo de numerosas secuencias, tanto en tiempo real como pre-grabadas, y pondrán el contrapunto perfecto a la acción.



Menú

Desde esta opción podremos equipar nuestra arma, usar items...

Al pulsar Start aparecerá un menú en el que podremos personalizar nuestro fusil con las modificaciones que hayamos recogido, utilizar cualquier ítem para rellenar nuestra energía o abrir una determinada zona, consultar el nivel de vida que tenemos y conocer el porcentaje de infección al que la bacteria ha llegado en nuestro cuerpo. Si somos infectados, la única manera de evitar la muerte será vacunándonos antes de que se nos acabe la energía.




PlayStation
Todo el PODER en tus MANOS
www.es.scee.com

por << Jasón >>



Ficha Técnica

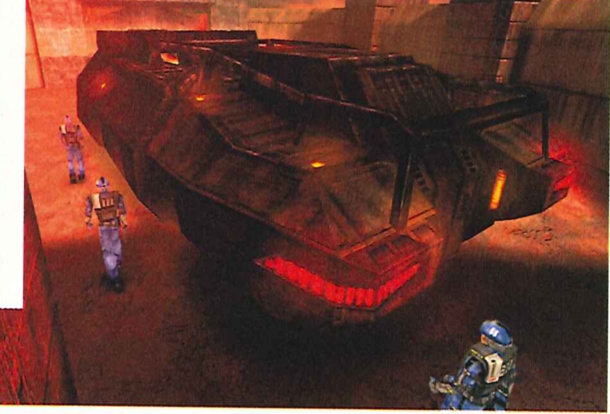
- COMPAÑÍA: THQ
- DESARROLLADOR: VOLITION
- DISTRIBUIDOR: PROEIN
- PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
- GÉNERO: SHOOT'EM-UP 3D
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: NTSC
- JUGADORES: 1-2
- FECHA DE APARICIÓN: JUNIO 2001

RED FACTION

El más demoledor shoot'em-up del momento

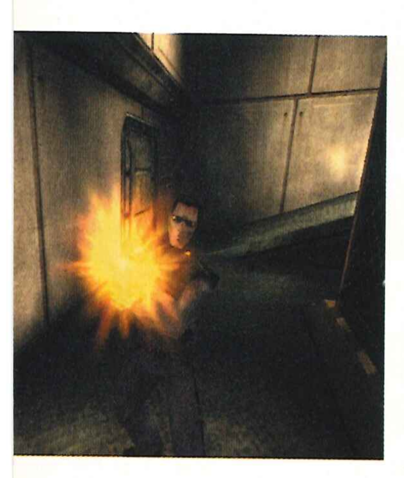
Red Faction llega de nuevo en una versión inacabada donde podemos observar los encantos con los que se la ha armado. A lo largo de los 20 niveles del juego, el nuevo *engine* creado por **Volition** y bautizado como **GeoMod™**, firma con la mayor cota de destrucción que nunca se haya visto en un juego de este género, desde edificaciones, suelos y techos, hasta multitud de objetos del escenario. La simulación de líquidos y fluidos es otro punto a sumar por ***RF***, donde podrás observar por ejemplo como se quema un soldado enemigo y como paulatinamente se va mitigando el fuego para dar paso al humo, el cual destaca por su realismo extremo. No obstante el movimiento en general no acaba de ser todo lo realista, notando saltos en ciertas zonas. Pensemos que todavía es una *beta*. Encontraremos luces situadas por todos lados y que afectarán con gran realismo sobre el arma que portemos en esos momentos. A ***RF*** se le ha dotado con una cantidad generosa de armas plasmadas en películas como Alien o Eraser. Éstas hacen un total de 15 que van desde un brutal lanzacohetes de fusión hasta un simple escudo protector, y se les ha dotado del máximo detalle audiovisual. Todas están dotadas con doble función, silenciador en la pistola, lanzamiento de depósito de gasolina del lanzallamas, rayos





Los vehículos son un fuerte aliciente para incrementar la jugabilidad de Red Faction. A lo largo de los 20 niveles nos encontraremos con un tanque APC, un mini-sub, un Jeep ametrallador, una supertaladradora y una nave de ataque.





Armamento

Jugaremos con un total de 15 armas para la devastación total

Todas las armas han sido creadas con mucha calidad para dotarlas con el mayor realismo. Todas estarán equipadas de doble función para utilizarlas según la situación. El sonido de los disparos, la recarga, los casquillos todo realizado en un buen estéreo, donde escucharemos la procedencia de las detonaciones.









on:

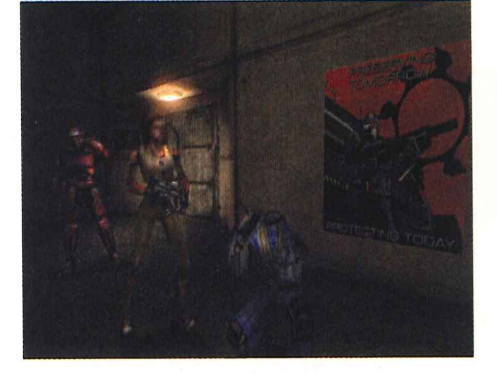
▲ El engine GeoMod™ es muy impactante, así como la técnica utilizada para los gases y fluidos. Las armas gozan de mucha calidad y variedad. Los vehículos y la cantidad de niveles.

off:

▼ El movimiento del conjunto no está a la altura del resto del juego. Hay mucha diferencia de calidad entre ciertas texturas del escenario y las nuevas técnicas aplicadas.



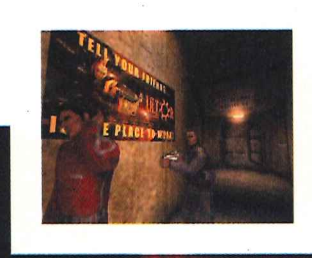
X en arma de rail, *zoom* en el rifle de francotirador, incluso los lanzacohetes vienen incluidos con detección de cuerpos a través del visor lateral; buenos detalles. Otro apartado, que hace a este juego más completo, es la posibilidad de utilizar 5 vehículos creados para la destrucción masiva y que serán necesarios para llevar a buen término nuestra misión. Todos están equipados con doble acción de fuego y los podremos utilizar por tierra; como el tanque APC, el *jeep* con ametralladora y el supertaladrador, por aire; una nave de ataque y por agua; el minisubmarino. Te verás envuelto en un completo argumento que te embriagará por todos los niveles y subniveles del juego donde la acción no cesa. Todo se une para dar a luz el *shoot' em-up* más destructivo de todos los que nuestras pupilas han reflejado. ▮





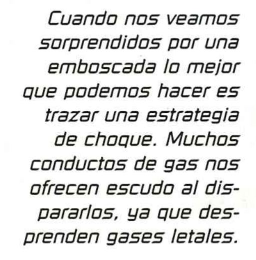
En algunas de las misiones que ha preparado el equipo de Volition tendrás que entrar en acción con un grupo completo para llevar a buen término la misión. Otras veces tendrás que hacer de escolta .







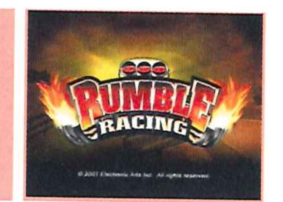




Cuando nos veamos sorprendidos por una emboscada lo mejor que podemos hacer es trazar una estrategia de choque. Muchos conductos de gas nos ofrecen escudo al dispararlos, ya que desprenden gases letales.



por << De Lúcar >>



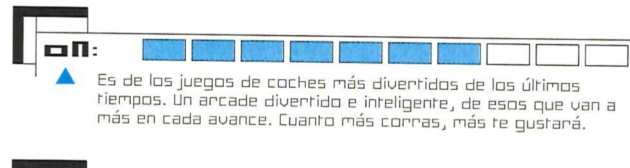
Ficha técnica

- COMPAÑÍA: EA-GAMES
- DESARROLLADORA: ELECTRONIC ARTS
- DISTRIBUIDORA: ELECTRONIC ARTS
- PAÍS DE ORIGEN: CANADA
- GÉNERO: ARCADE DE CONDUCCIÓN
- FORMATO: CD-ROM
- VERSIÓN: NTSC
- JUGADORES: 1-2
- FECHA DE APARICIÓN: MAYO 2001

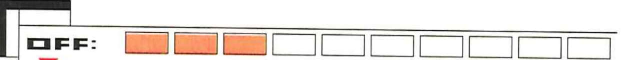
Aunque esta nueva generación de consolas nos ha acostumbrado ya a juzgar los títulos por su apariencia, habrá que ir dejando un hueco al factor más importante: la jugabilidad. ***Rumble Racing*** de **Electronic Arts** no alcanza las cotas de calidad gráfica, de preciosismo o virtuosismo de otros, pero, una vez que tengamos el mando en la mano, no nos importará mucho. Divertido, trepidante, manejable y muy competitivo, toda la garra y jugabilidad que hemos echado en falta en otros títulos de conducción, están reunidas en este *arcade*. Su programación es tan hábil que nadie reparará en la simplicidad de su esquema de juego. La abundancia de recorridos, los *items* para incordiar a los rivales, sus muchos secretos, las piruetas y, sobre todo, el frenético ritmo, conseguirán que el aficionado al género quede encantado y no suelte el mando ni a tiros.

RUMBLE RACING

Un arcade de coches absolutamente enloquecedor



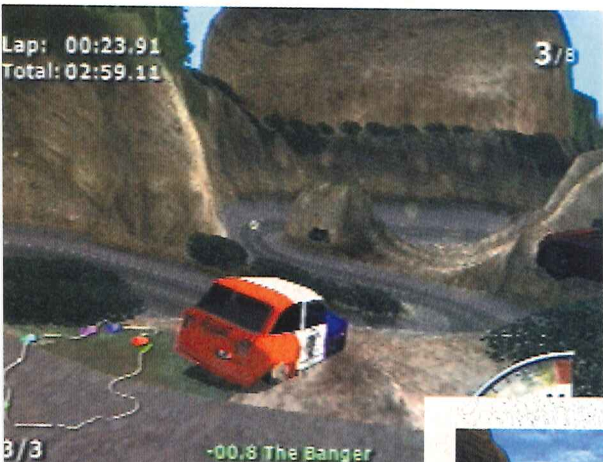
Es de los juegos de coches más divertidos de los últimos tiempos. Un arcade divertido e inteligente, de esos que van a más en cada avance. Cuanto más corras, más te gustará.



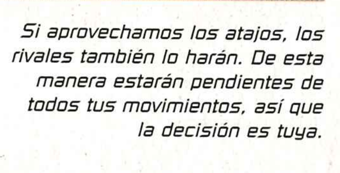
Gráficamente tiene su gracia y destellos de enorme calidad, pero no tiene la presencia de otros juegos. Como primera impresión, echamos en falta algún modo más de juego.











Si aprovechamos los atajos, los rivales también lo harán. De esta manera estarán pendientes de todos tus movimientos, así que la decisión es tuya.

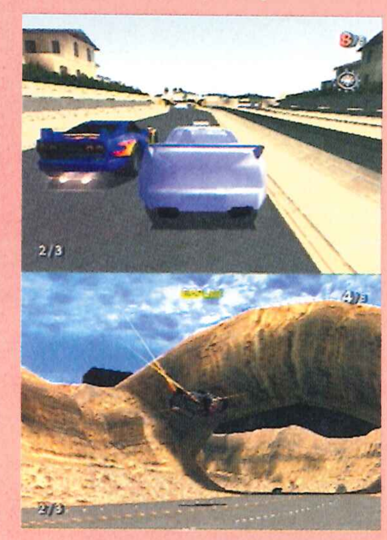




Items

Además de correr, habrá que estar pendiente de los items y piruetas

Rumble Racing es un arcade en el que correr no va a ser nuestra principal tarea. Además de apretar el acelerador deberemos usar los items repartidos por los circuitos. Bombas, rocas y otras delicias pueden ayudarnos o entorpecernos en nuestra victoria. Con las piruetas lograremos los deseados nitros y en algunos recorridos serán fundamentales para poder ganar.




GUNGRIFFON
blaze
Eres uno de los últimos supervivientes de tu unidad de elite...
Ponte al mando de sus potentes sistemas de armamento...
Súbete a tu inmenso Mecha AWG...
Domina al gigante...
Gungriffon Blaze es una combinación
de acción tridimensional
de alto calibre y elementos tácticos,
en un escenario bélico en tiempo real.
www.swing-games.com
PlayStation 2
Gungriffon BLAZE
PlayStation®2
SWING!
ENTERT@INMENT Media AG
GAME ARTS
www.virgin.es
Paseo de la Castellana, 9-11 – 28046 Madrid – Telf. 91 789 35 50 – Fax: 91 789 35 60
Virgin INTERactive
"PlayStation" el logo de la Familia "PS" son marcas comerciales registradas de Sony Computer Entertainment Inc. Todos los derechos reservados. Game © 2000 Conspiracy Entertainment © 1997-2000 Sony Computer Entertainment Inc. Bajo licencia de Conspiracy Entertainment Corp. Desarrollado por TOKA. Distribuido por Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin es una marca registrada de Virgin Enterprises Ltd. Todos los derechos reservados. © 2001 Game Arts. Editado por SWING! Media AG.

por << Chip & Ce >>

Ficha Técnica

- **Compañía:** Electronic Arts
- **Desarrollador:** EA Sports
- **Distribuidor:** Electronic Arts
- **País de origen:** Canadá
- **Género:** Deportivo
- **Formato:** CD-ROM
- **Versión:** NTSC
- **Jugadores:** 1-4
- **Fecha de aparición:** 20-06-2001



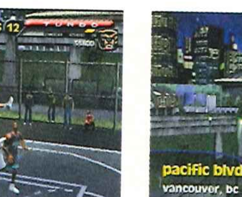
Electronic Arts sigue acaparando el género deportivo en **PS2**. En esta ocasión vuelve a probar suerte en el baloncesto (tras *NBA Live*) aunque utilizando una concepción diferente. Junto a las canastas, ***NBA Street*** da una gran importancia a las acciones espectaculares. El nuevo programa se aleja de los simuladores clásicos para centrarse en un baloncesto arcade. En el mismo, los partidos se disputan a cancha completa por equipos formados por tres componentes de la **NBA** que comparten cancha con variopintos personajes. En esto el programa se asemeja a *NBA Jam*, que recientemente ha tenido su continuidad en los 128 *bits* de **Sony** con *NBA Hoopz*. La principal diferencia con el citado título se centra en los escenarios y en el diseño de los jugadores, que está más cuidado que en **E.A.** ***NBA Street*** es una firme apuesta dentro del baloncesto espectáculo.

NBA STREET

El espectáculo de la NBA se traslada a las calles

ON: El diseño gráfico de los jugadores es el mejor que hemos podido ver nunca en un programa de baloncesto dentro de su género.

OFF: Aún es pronto para poder juzgar el resultado final, pero las acciones no tienen el ritmo que suele acompañar a este tipo de juegos.

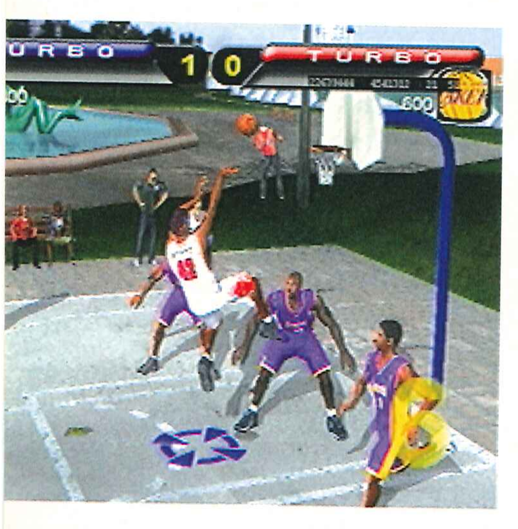








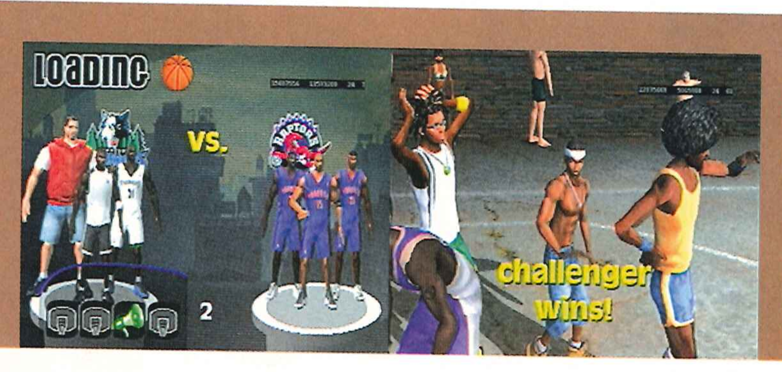






Los pabellones de la NBA dejan paso a canchas callejeras, en las que multitud de elementos del entorno no dejan de moverse.





Jugadores

Las tribus urbanas se enfrentan a la NBA.

El programa incluye a los jugadores reales de la **NBA**. Junto a los mismos, aparecen algunos veteranos, entre los que destaca **Jordan**, y jugadores variopintos al más puro estilo de los playground.



¿sabes lo último para tu móvil?



Yo ♥ Valencia 702132	202078	303378	Yo ♥ Betis 702037
Yo Málaga 702131	702054	Yo ♥ Sevilla 702058	Lakers 705193
Yo Madrid 702130	C. Deportivo Numancia 702107	Yo Barça 702108	Yo ♥ Bayern 702109

Llama,



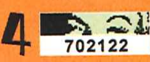
6150 702203	Cáncer 702222	Acuario 702207	Cáncer 702221	Rayo 702115	¡Hala Madrid 702116	Yo ♥ Liverpool 702129	Liverpool FC 702117	Albacete 180000	At. Madrid 180001	Athl. Bilbao 180002	Badajoz 180003
5130 702200	Capricornio 702223	Géminis 702230	Betis 180004	CD Alavés 180005	CD Numancia 180006	Celta Vigo 180007	Compostela 180008	Córdoba 180009	Dep. La Coruña 180010	Eibar 180011	Elche 180012
6130 702202	Piscis 702249	Sagitario 702254	Esp. Barcelona 180013	Extremadura 180014	FC Barcelona 180015	FC Málaga 180016	FC Valencia 180017	FC Villarreal 180018	Getafe 180019	Jaén 180020	Leganés 180021
5110 702199	Libra 702244	Tauro 702265	Levante 180022	Lleida 180023	Murcia 180024	Osasuna 180025	Racing Ferrol 180026	Racing Santander 180027	Rayo Vallecano 180028	RCD Mallorca 180029	Real Madrid 180030
8210 702204	Escorpio 702227	Virgo 702267	Real Oviedo 180031	Real Saragossa 180032	Real Valladolid 180033	Recreativo 180034	RS San Sebastian 180035	Salamanca 180036	Sevilla 180037	Sporting 180038	Tenerife 180039

indica el número del logo o sonido que quieres...tu número de móvil...y en pocos minutos ¡¡aparecerá en tu pantalla!!

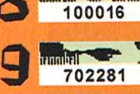
topten

1	Real Madrid 702123
2	100008
3	hola guapo 702072
4	702122
5	314502
6	007 100190
7	202328
8	100016
9	702281
10	100017









702272	Aries 702215	Leo 702242	UD Las Palmas 180040	Universidad 180041	R. Madrid 702196	Lopera el mejor 702245	Manchester United 702287	¡Atleti! 702112	NBA 705212	Barça 702095	Manchester United 702104
100007	Pokemon 100015	100008	100009	100011	Yo Atleti 702128	Valencia F.C. 702127	Goooll! 702043	¡Musho Beti! 702047	¡¡¡Biris!!! 702048	Malaga F.C. 702118	Real Madrid 702123
200037	100016	300195	South Park 300268	300275	Alberto 702170	Ale 702171	Alfonso 702172	Antonio 702173	Diego 702180	Eduardo 702183	José 702185
100017	180166	100023	Walt Disney 100029	100031	Manuel 702188	Marcos 702189	Miguel 702190	Nacho 702191	Rafael 702194	Raul 702195	Adolfo 702212
200026	180172	200031	200050	Cobi 702179	Adrian 702213	Arturo 702219	Tamara 702124	105026	Aqua 200532	Backstreetboys 700555	Metallica 700561
310097	314474	Kitty 704482	202114	702039	Olé! 702050	Christina Aguilera 702169	Alejandro Sanz 702174	202185	702120	702121	100396
704555	Cartman 704569	Superman 704579	Tarzan 100004	Madonna 702078	Beatles 704901	202273	300213	705029	Backstreetboys 702177	Chayanne 702178	Enrique 702184
Jon 700067	700093	704447	Pooh 704457	704463	704481	Ultraman 300254	702278	F.R.I.E.N.D.S 702279	Iron Maiden 702233	Kiss 702238	Iron Maiden 702232
704493	704531	8810 702205	704537	704541	You Bastard 704557	Kenny 704558	Eat my balls!!! 704577	702080	Eminem 702226	100414	100424
700034	700040	700051	180096	180098	180095	9110 702206	Turkia 702300	hola guapo 702072	702187	Ricky Martin 702197	AC/DC 702209
Beavis and Butt-Head 702175	Tommy 702299	702291	702284	Chuckie 702274	Angelica 702270	6110 702201	Matrix 702246	704501	101800	101805	Bon Jovi 702220
Cream 702276	New York 702248	Quake 702251	704485	200402	200436	200450	200465	200868	200910	300181	300186
702282	Mujer 702285	No... pises smoke it 702289	6 sentidos 702294	704526	202227	202444	202449	208784	300036	300046	007 704465

tonos para tu móvil

cine y tv

Los Picapiedra · TV	407680
James Bond · Cine	407687
La Pantera Rosa · TV	407693
Superman · Cine	407700
Misión Imposible · Cine	407714
Los Simpsons · TV	407698
Top Gun · Cine	407232
Friends · TV	407681
Alfred Hitchcock · TV	407706
Halloween · Cine	407683
Los Teleñecos · TV	407703
Puente sobre el río Kwai	407718
La Familia Adams · Cine	407668
Inspector Gadget · TV	407685
El equipo A · TV	407667
El coche Fantástico · TV	407688
Los Monster · TV	407702

éxitos

I could fall in love with you · Selena	407436
Fields of glory · Sting	407459
Back for good · Take that	407467
Head over heels · Tears for fears	407469
Shout · Tears for fears	407470
Were going to Ibiza · Venga Boys	407489
Uncle John from Jamaica · Venga Boys	407490
The Riddle · Gigi D Agostino	407578
I learned from the best · Whitney Houston	407502
Will2 K · Will Smith	407504
Somewhere over the rainbow · Marusha	407583
Children · Robert Miiles	407587
Fable · Robert Miiles	407588

éxitos

Macarena · Los del Rio	407628
La vida loca · Ricky Martin	407422
Sex Bomb · Tom Jones	407480
Red Red Wine · UB 40	407484
Say what you want · Texas	407471
Dancing Queen · Abba	407201
Let it be · Beatles	407740
Every breath you take · Police	407620
The wall · Pink Floyd	407406
Its not unusual · Tom Jones	407479
Brother Loui · Modern Talking	407634
Black or white · Michael Jackson	407631
Lambada · Kaoma	407626
Tubular Bells · Mike Oldfield	407633
Viva Forever · Spice Girls	407452
Hey Jude · Beatles	407742
Candle inthe wind · Elton John	407617
China in your eyes · Modern Talking	407635
Don't speak · No doubt	407637
All Star · Smash Mouth	407447
Can't enough of you baby · Smash Mouth	407448
Then the morning comes · Smash Mouth	407449
Walking on the sun · Smash Mouth	407450
Two become one · Spice girls	407454
Don't give it up · Bryan Adams	407256
Just can't get enough · Depeche Mode	407277
Strange love · Depeche Mode	407278
Save a prayer · Duran Duran	407290
You are so beautiful · Joe Cocker	407347
We are the champions · Queen	407408

éxitos

Only happy when it rains · Garbage	407321
Mambo number 5 · Lou Bega	407364
I still believe · Mariah Carey	407374
Staying Alive · Bee Gees	407231
American Pie · Madonna	407370
Down · Backstreet Boys	407223
Zombie · Cramberries	407268
You Drive me crazy · Britney Spears	407252
Can't help falling in love · UB40	407485
What a girl wants · Cristina Aguilera	407257
Big big girl · Emilia	407618
Gangstas Paradise · Coolio	407263
Crazy · Jennifer Lopez	407612
Bohemian Rhapsody · Queen	407409
Close your eyes · The Beatles	407741
Runaway · The Corrs	407265
Wake me up · Wham	407543
Take on me · Aha	407600
Big in Japan · Alphaville	407606
Oxygene · Jan Michael Jarre	407623
Care about us · Michael Jackson	407632
Radio · The Corrs	407264
Songbird · Kenny G	407354
Gimmi gimmi gimmi · ABBA	407738
Back to your heart · Backstreet boys	407222
No one else comes close · Backstreet B.	407224
Spanish eyes · Backstreet boys	407225
Larger than life · Backstreet boys	407226
The One · Backstreet boys	407227
Baby one more time · Britney Spears	407248
Born to make you happy · Britney Spears	407249
Oops I did it again · Britney Spears	407250

éxitos

The best of me · Bryan Adams	407253
Thats the way it is · Celine Dion	407254
Genie in a bottle · Cristina Aguilera	407258
I Turn to you · Cristina Aguilera	407259
Linger · Cramberries	407269
Ode to my family · Cramberries	407270
Better off alone · Alice Deejay	407284
Another race · Eiffel65	407294
Dub in life · Eiffel65	407296
To much of heaven · Eiffel65	407297
Guilty conscience · Eminem	407299
My name is · Eminem	407300
The world is not enough · Garbag	407320
Push it · Garbage	407322
Got til is gone · Janet Jackson	407335
Together again · Janet Jackson	407336
Again · Janet Jackson	407337

topten

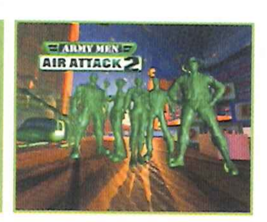
Sex Bomb · TOM JONES	407480
La Vida Loca · RICKY MARTIN	407422
Tubular Bells · MIKE OLDFIELD	407633
James Bond · CINE	407687
La Pantera Rosa · TV	407693
Misión Imposible · CINEMA	407714
Friends · TV	407681
Alfred Hitchcock Presents · TV	407706
El Coche Fantástico · TV	407688
Dancing Queen · ABBA	407201

Válido para Nokia ICONOS 3210, 3310, 5110, 5130, 6090, 6110, 6130, 6150, 6210, 7110, 8210, 8850, 9110 TONOS 3210, 3310, 6090, 6110, 6130, 6150, 6210, 7110, 8110, 8210, 8850, 9000, 9110

por << Dani 3PO >>

Ficha técnica

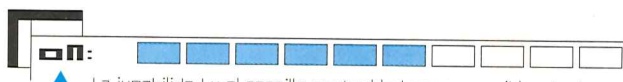
- COMPAÑÍA: 3DO
- DESARROLLADORA: 3DO
- DISTRIBUIDORA: VIRGIN INTERACTIVE
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: SHOOT ' EM UP
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: NTSC
- JUGADORES: 1 - 2
- FECHA DE APARICIÓN: 15 - 05 - 2001



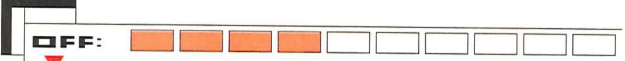
Cada vez son más las series de esta gran saga protagonizada por los soldados de plástico que están saltando de **PSone** a **PS2**. ***Air Attack*** no podía ser menos, y ahora se presenta su segunda entrega, que apareció en **PSone** hace escasos meses. Al ver las pantallas se puede deducir que se trata del mismo juego (hay un par de escenarios más), con un remozado aspecto gráfico y con un control y fluidez general muy mejorados con respecto a la versión anterior. La historia y la jugabilidad son *made in Army Men*, con el juego dividido en misiones que ven más allá del típico «mata a todo bicho viviente». A los mandos de varios tipos de helicópteros inspirados en modelos reales tendrás que llevar al ejército verde, una vez más, a la victoria, mientras escoltáis, rebuscáis por el mapeado de cada una de las 16 fases o combatis en el modo Multi-jugador. El juego está prácticamente acabado, y pronto llegará a vuestras **PS2**.

ARMY MEN AIR ATTACK 2

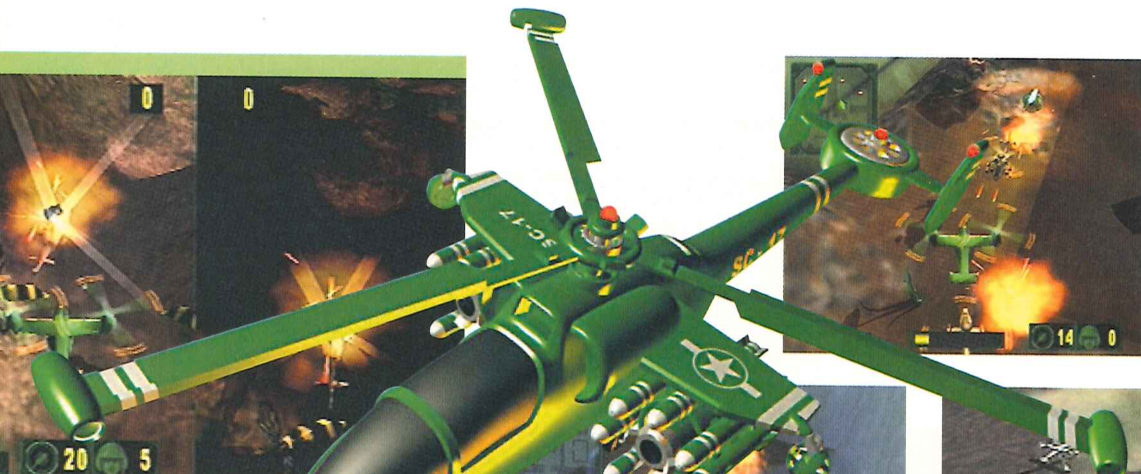
La invasión continúa, esta vez por el aire



ON: La jugabilidad y el sencillo control lo hacen accesible a todos los públicos. El engine gráfico ha mejorado bastante. Incluye muchas opciones para dos jugadores.



OFF: No se han introducido suficientes novedades como para justificar una versión para una consola tan potente como PS2. Quien busque algo nuevo se sentirá decepcionado.







Uno contra uno.

Se incluyen varios modos Multijugador.

Para cuando se agote la diversión del modo Campaña, los programadores han introducido diferentes modalidades para que dos jugadores participen, como «la caza del insecto», el modo Cooperativo en la aventura principal y el típico Head to Head en el que deberás acabar con tu compañero de juego. Hay 10 escenarios diferentes concebidos para ello. Diversión asegurada.

Los efectos de luz y las explosiones han mejorado bastante su apariencia con respecto a la entrega para PSone.









por << Pincho >>





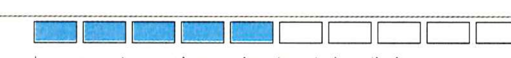
FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: ELECTRONIC ARTS
- DESARROLLADOR: LUCAS LEARNING
- DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: CARRERAS
- FORMATO: CD-ROM
- VERSIÓN: PAL
- JUGADORES: 1-4
- FECHA DE APARICIÓN: MAYO 2001

Después del excelente *Star Wars Starfighter*, nos esperábamos algo más del siguiente título de la «saga», pero lo que nos hemos encontrado en nuestra primera toma de contacto con ***Super Bombad Racing*** es una auténtica decepción. Los programadores de **Lucas Learning** han «clonado», como tantos otros, el *Mario Kart* de **Nintendo**, cambiando los personajes del conocido juego por unas versiones *super deformed* infantiloides (teóricamente el juego va destinado a los más pequeños) de sus personajes del *Episodio I*. Pese a que los personajes son graciosos, el resultado del juego en su conjunto no es muy afortunado, con un nivel de dificultad excesivo y unos circuitos, aunque muy vistosos, muy difíciles de seguir debido a lo revirados que son y a sus constantes cambios de nivel. Esperemos que la versión definitiva cambie y mucho, porque de momento...

STAR WARS: SUPER BOMBAD RACING

El enésimo clon de Mario Kart llega a la saga de las galaxias

Los elementos decorativos animados de los distintos circuitos: Gungans, Dewbacks, Mynocks y, cómo no, el sempiterno Jabba.



De momento, nos resulta falto de originalidad y con una discreta jugabilidad. Si no cambia mucho, sólo será apreciado por los seguidores de la saga.









Tres modos de juego: el primero un «clon» de Mario Kart; el segundo otro «clon» de Twisted Metal y un tercer modo para 2 jugadores en el que podremos elegir entre competición individual o montar un equipo con otro amigo.



Personajes

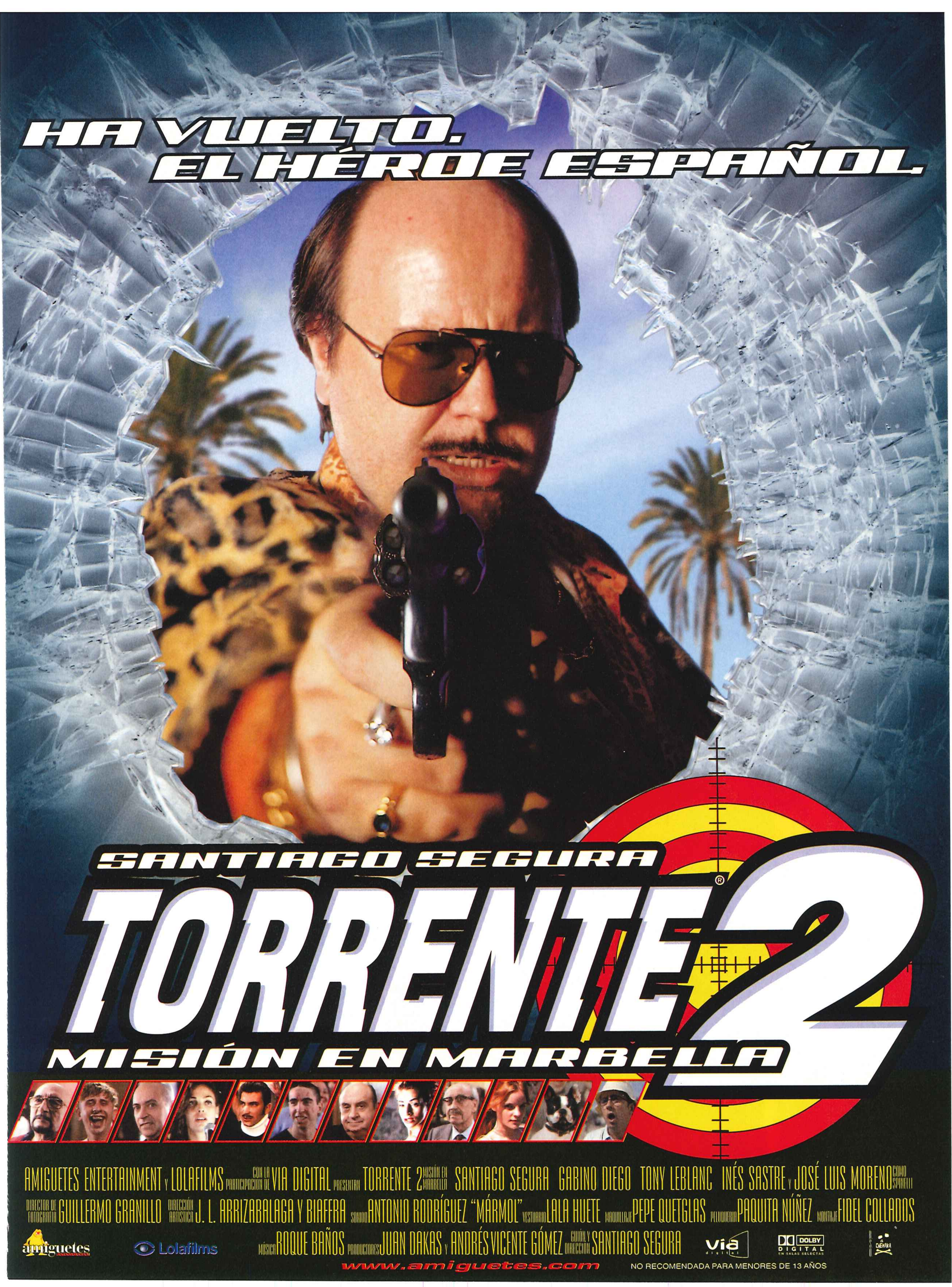
La auténtica piedra angular del juego son los personajes del Episodio I

El contar con unos personajes agradables y fácilmente reconocibles es la base en la que se cimentan este tipo de juegos, y en el caso de **Super Bombad Racing**, no estamos ante ninguna excepción.









HA VUELTO.
EL HÉROE ESPAÑOL.
SANTIAGO SEGURA
TORRENTE® 2
MISIÓN EN MARBELLA
AMIGUETES ENTERTAINMENT y LOLAFILMS CON LA PARTICIPACIÓN DE VIA DIGITAL PRESENTAN TORRENTE 2 MISIÓN EN MARBELLA SANTIAGO SEGURA GABINO DIEGO TONY LEBLANC INÉS SASTRE y JOSÉ LUIS MORENO COMO SPINELLI
DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA GUILLERMO GRANILLO DIRECCIÓN ARTÍSTICA J. L. ARRIZABALAGA Y BIAFFRA SONIDO ANTONIO RODRÍGUEZ "MÁRMOL" VESTUARIO LALA HUETE MAQUILLAJE PEPE QUETGLAS PELUQUERÍA PAQUITA NÚÑEZ MONTAJE FIDEL COLLADOS
MÚSICA ROQUE BAÑOS PRODUCTORES JUAN DAKAS y ANDRÉS VICENTE GÓMEZ GUIÓN Y DIRECCIÓN SANTIAGO SEGURA
amiguetes
Lolafilms
vía digital
DOLBY DIGITAL EN SALAS SELECTAS
www.amiguetes.com
NO RECOMENDADA PARA MENORES DE 13 AÑOS

por << Dani3PO >>



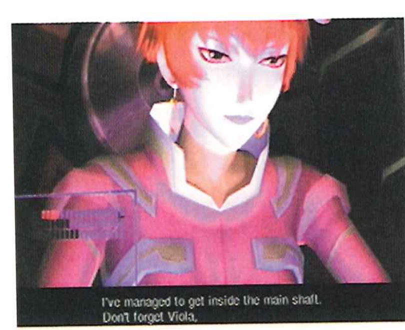
ZONE OF THE ENDERS

La importancia de llamarse Hideo



Cuando supimos de la existencia de este juego, todos nos quedamos asombrados ante su espectacularidad, y más aún ante el nombre que lo respaldaba: nada menos que **Hideo Kojima**, creador de obras maestras como la saga *Metal Gear*, *Snatcher* o *Policenauts*. Tras una espera menor a la acostumbrada, llega hasta nosotros la que para muchos es la primera muestra del verdadero poder de **PS2**. Si analizamos el juego desde sus cimientos, nos daremos cuenta de que es un *shoot´em up* bastante simple en cuanto a desarrollo y mecánica, pero que se ve arropado por un apartado técnico tan excepcional que eleva al título por encima del catálogo de **PS2**. El principio del juego nos deja sin respiración: nada más comenzar, y después de un espectacular conjunto de secuencias (algunas pre-grabadas, otras generadas por el potente motor 3D del juego) nos encontraremos con el primer enfrentamiento. Entonces nos daremos cuenta de que el control es perfecto, con un sistema de seguimiento de objetivos que permite acabar con los enemigos y a la vez esquivar sus ataques de un modo totalmente intuitivo. También serás testigo del motor más fluido puesto en escena hasta ahora en **PS2**, y eso pese a mostrar en pantalla varios engendros mecánicos y unos escenarios inmensos, que se generan en su totalidad a la entrada del nivel, sin rastro de *pop-ping*. El diseño de los robots y de los







Ficha técnica

- COMPAÑÍA: KONAMI
- DESARROLLADOR: KCEJ
- DISTRIBUIDOR: KONAMI
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: ARCADE
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-2
- FASES: 9 MISIONES
- MODOS DE JUEGO: 2
- TEXTO-DOBLAJE: INGLÉS-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 4
- MEMORY CARD: 274 KB
- PERIFÉRICOS: -
- PVP RECOMENDADO: 9.995 Ptas/ 60,07€





www.konami.com

por << Dani 3PO >>



Rescate en Antilia

En varios momentos a lo largo de la aventura nos enfrentaremos a estos complicados salvamentos

Los rótulos naranjas nos informarán de que en esa parte de la colonia espacial se está produciendo un ataque indiscriminado contra civiles. A salvar vidas tocan.

ARQUITECTURA
Los escenarios, aunque algo oscuros, presentan una impresionante creación de estructuras urbanas muy detalladas.

ANUBIS
El jefazo final del juego encierra un gran secreto. Cuando te enfrentes con él conocerás el verdadero significado del «poder».





A lo largo de tu odisea te verás las caras con varios enemigos finales, verdaderos monstruos mecánicos, aunque no muy difíciles de derrotar.

Uno contra uno

No podía faltar el socorrido modo Versus

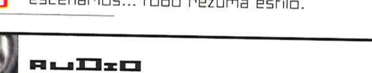
Al finalizar el juego por primera vez te encontrarás con una sorpresa: un modo de combata para dos jugadores simultáneos.



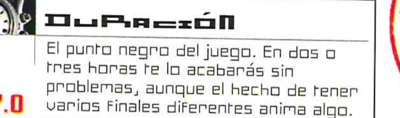
<La solidez del entorno 3D te sorprenderá>



personajes está muy cuidado, y son dignos de la mejor película de animación. Claro que toda esta fascinación por lo que pasa ante nuestros ojos se ve empañada cuando llevamos una hora jugando y nos encontramos una y otra vez a los mismos enemigos (apenas hay tres distintos) y la mecánica para acabar cada fase es siempre la misma, aunque los objetivos varíen. Eso sí, la cosa no se alargará mucho, ya que en poco más de dos horas el juego tocará a su fin, sobre todo si te ciñes a la trama principal (ligeramente confusa, por cierto) que se limita a visitar un escenario, acabar con los enemigos, pasar al mapa, entrar en otra zona y así sucesivamente. Hay misiones de rescate que le dan variedad, y al finalizar el juego estará disponible un modo Versus (no muy inspirado, más una curiosidad que otra cosa) pero aún así el juego sabe a poco, sobre todo teniendo en cuenta su procedencia. Esperaremos que los próximos títulos de **Konami** nos llenen completamente. ▮



GRÁFICOS — **9.5**
En conjunto son los mejores vistos en PS2 hasta ahora. La palabra clave es "diseño": de personajes, mechas, escenarios... todo rezuma estilo.



JUGABILIDAD — **8.7**
Nunca fue tan sencillo manejar un robot de varias toneladas. Lo que no convence tanto es la mecánica, demasiado repetitiva.

AUDIO — EFECTOS **9.3** / BANDA SONORA **9.7**
Hay dos melodías, la de la presentación y la del título, que se quedarán grabadas en tus tímpanos. Los efectos rayan a un gran nivel.

DURACIÓN — **7.0**
El punto negro del juego. En dos o tres horas te lo acabarás sin problemas, aunque el hecho de tener varios finales diferentes anima algo.

PS2



Expertos en Informática y Videojuegos



www.centromail.es

PROMOCIONES VÁLIDAS HASTA FIN DE EXISTENCIAS

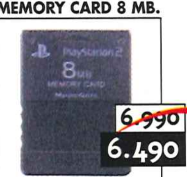


PLAYSTATION 2
69.900

PLAYSTATION 2 + 30 DVD'S
144.900





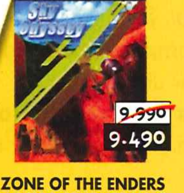





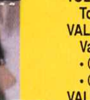














Producto	Precio anterior	Precio
CABLE RFU ADAPTOR SONY	~~3.990~~	3.790
CONTROLLER DUAL SHOCK 2 SONY	~~4.990~~	4.790
DVD REMOTE CONTROL INTERACT	~~4.990~~	3.990
DVD REMOTE CONTROL LOGIC 3		4.990
JOYSTICK SHADOW BLADE ARCADE		12.990
MEMORY CARD 8 MB.	~~6.990~~	6.490
MUEBLE GAME STATION 3 LOGIC 3		6.990
MULTI TAP	~~7.990~~	7.490
SYSTEM SELECTOR PELICAN		4.990
VOLANTE FANATEC SPEEDSTER 2	~~12.990~~	12.490
ARMORED CORE 2	~~9.995~~	9.495
CRAZY TAXI	~~10.490~~	9.990
ESPN INTER. SUPERSTAR SOCCER	~~9.990~~	9.490
EVERGRACE	~~9.995~~	9.495
F1 RACING CHAMPIONSHIP		6.995
FIFA 2001	~~10.490~~	9.990
GUNGRIFFON BLAZE	~~9.990~~	9.490
KENGO: MASTER OF BUSHIDO (COMIC DE REGALO)	~~9.995~~	9.495
KNOCKOUT KINGS 2001	~~10.990~~	10.490
MDK2: ARMAGEDDON	~~9.990~~	9.490
MOTO GP	~~9.990~~	9.490
NBA LIVE 2001	~~10.490~~	9.990
NBA HOOPZ	~~9.990~~	9.490
ONI	~~10.990~~	10.490
QUAKE III REVOLUTION	~~10.990~~	10.490
SHADOW OF MEMORIES	~~9.990~~	9.490
SILPHEED: THE LOST PLANET	~~9.990~~	9.490
SKY ODYSSEY	~~9.990~~	9.490
STARS WARS: STARFIGHTER	~~10.490~~	9.990
STREET FIGHTER EX 3	~~10.490~~	9.990
SUMMONER	~~10.990~~	10.490
TEKKEN TAG TOURNAMENT	~~9.990~~	9.490
UNREAL TOURNAMENT	~~9.990~~	9.490
ZONE OF THE ENDERS + DEMO M. G. SOLID 2	~~9.990~~	9.490

Ofertas válidas hasta fin de existencias, del 1 al 31 de mayo



pedidos por teléfono 902 17 18 19

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ©981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ©981 599 288
ALICANTE
Alicante
• C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ©965 246 951
• C/ Padre Mariana, 24 ©965 143 998
Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fuster-Júpiter ©966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ©965 467 959
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 14 ©950 260 643
BALEARES
Palma de Mallorca
• C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 ©971 720 071
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ©971 405 573
Ibiza C/ Vía Púnica, 5 ©971 399 101
BARCELONA
Barcelona
• C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ©934 860 064
• C.C. La Maquinista. C/ Ciudad Asunción, s/n ©933 608 174
• C/ Pau Claris, 97 ©934 126 310
• C/ Sants, 17 ©932 966 923
Badalona
• C/ Soledat, 12 ©934 644 697
• C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ©934 656 876
Barberá del Vallés C.C. Baricentro. A-18. Sal. 2 ©937 192 097
Manresa C/ Alcalde Armengou, 1 ©938 721 094
Mataró
• C/ San Cristofor, 13 ©937 960 716
• C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ©937 586 781
BURGOS
Burgos C.C. la Plata, Local 7. Av. Castilla y León ©947 222 717
CÁCERES
Cáceres Av. Virgen de Guadalupe,18 ©927 626 365
CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ©956 337 962
CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ©964 340 053
CÓRDOBA
Córdoba C/ María Cristina, 3 ©957 498 360
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ©972 224 729
Figueres C/ Morería, 10 ©972 675 256
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ©958 266 954
Motril C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ©958 600 434
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ©943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ©943 635 293
HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 ©959 253 630
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ©953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ©941 207 833
LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Las Palmas
• C.C. La Ballena, Local 1.5.2. ©928 418 218
• Pº de Chil, 309 ©928 265 040
Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ©928 817 701
Vecindario
• C.C. Atlántico, Local 29, PlantaAlta
LEÓN
León Av. República Argentina, 25 ©987 219 084
Ponferrada C/ Dr. Flemming, 13 ©987 429 430
MADRID
Madrid
• C/ Preciados, 34 ©917 011 480
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ©915 278 225
• C.C. La Vaguada. Local T-038. ©913 782 222
• C.C. Las Rosas, Local 13. Av. Guadalajara, s/n ©917 758 882
Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ©918 802 692
Alcobendas C/ Ramón Fernández Guisasola 26 ©916 520 387
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ©916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, Local 25 ©916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ©916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, Local 5 ©917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, Local 53 ©916 562 411
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ©952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ©952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n. ©968 294 704
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ©948 271 806
PONTEVEDRA
Vigo C/ Elduayen, 8 ©986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ©923 261 681
SANTA CRUZ DE TENERIFE
Santa Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ©922 293 083
SEGOVIA
Segovia C.C. Almuzara, Local 21. C/ Real, s/n ©921 463 462
SEVILLA
Sevilla
• C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ©954 675 223
• C.C. Pza. Armas. Local C-38. Pza. Legión, s/n ©954 915 604
TARRAGONA
Tarragona Av. Catalunya, 8 ©977 252 945
TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa, Local 20 - C/ Viena, 2 ©925 285 035
VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ©963 804 237
• C.C. El Saler, Local 32A - C/ El Saler, 16 ©963 339 619
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ©983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ©944 103 473
ZARAGOZA
Zaragoza
• C/ Antonio Sangenís, 6 ©976 536 156
• C/ Cádiz,14 ©976 218 271



EXIT



QUAKE III REVO

La versión más explosiva del hijo pródigo de John Carmack

espana.ea.com

Ficha técnica

- COMPAÑÍA: ELECTRONIC ARTS
- DESARROLLADOR: BULLFROG
- DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
- PAIS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: SHOOT'EM-UP 3D
- FORMATO: CD-ROM
- JUGADORES: 1-4
- MODOS DE JUEGO: 8 DIFERENTES
- ESCENARIOS: 26 NIVELES
- TEXTO-DOBLAJE: INGLÉS-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 5
- MEMORY CARD: 77 KB
- PERIFÉRICOS: MULTITAP
- PVP RECOMENDADO: 10.990 Ptas/ 66,05€

ΛXΠO

Tras arrasar en **PC** y en **DC**, la más ambiciosa creación de **Id Software** se convierte en el mejor *shoot'em-up* 3D aparecido para **PS2**. La conversión ha corrido a cargo de **Bullfrog**, artífices de títulos como *Syndicate* y toda la serie *Theme* (*Park*, *Hospital*, etc.), y a decir verdad, pocas compañías serían capaces de realizar un trabajo tan impecable. La gente de **Bullfrog** no sólo se ha limitado a convertir directamente el título desde la versión **PC**, además se han permitido el lujo de incluir nuevos escenarios, armas, modos de juego y alguna que otra rutina gráfica. El motor gráfico utilizado en ***Quake III Revolution*** supera todas las expectativas (sobre todo después de ver juegos como *TimeSplitters*) y mantiene un *framerate* constante a 50 fotogramas por segundo; teniendo en cuenta que el nivel de detalle es superior incluso al de la versión **PC** de *Quake III Arena* (aunque la resolución no es tan alta como puede serlo en la versión para ordenador), el *engine* creado por **Bullfrog** para su conversión es algo fuera de lo común. Puestos a personalizar, los programadores de ***Quake III Revolution*** han modificado el sistema de juego para adaptarlo a **PS2**, eliminando todo tipo de soporte para ratón y teclado *USB* (algo que lamentarán los usuarios de **PC**) y modificando la Inteligencia Artificial de los enemigos para ajustar la dificultad al control exclusivo con pad. La jugabilidad es otro de los elementos que no se ha mantenido inalterado, ya que la gente de **Bullfrog** ha modificado ciertos aspectos para hacer el sistema de juego más adecuado a los usuarios de consola. Para empezar, **Bullfrog** ha añadido varios elementos de

DualShock 2

- [L2] Agacharse
- [L1] Salto
- [R2] Zoom
- [R1] Disparo
- Apuntar/Girar
- Strafe/Avanzar
- Ver puntuaciones
- Pausa/Comenzar
- Ver puntuaciones
- Selección de armamento
- Selección de armamento
- Utilizar Items

Lo nuevo



NUEVAS ARMAS
Bullfrog ha añadido tres armas de la versión Quake Team Arena de **PC**.



MODOS DE JUEGO
Han sido añadidos diversas modalidades nuevas para hacer **Q3R** más completo.



NEUTRAL FLAG
Tendremos que llevar la bandera neutral hasta nuestra base.

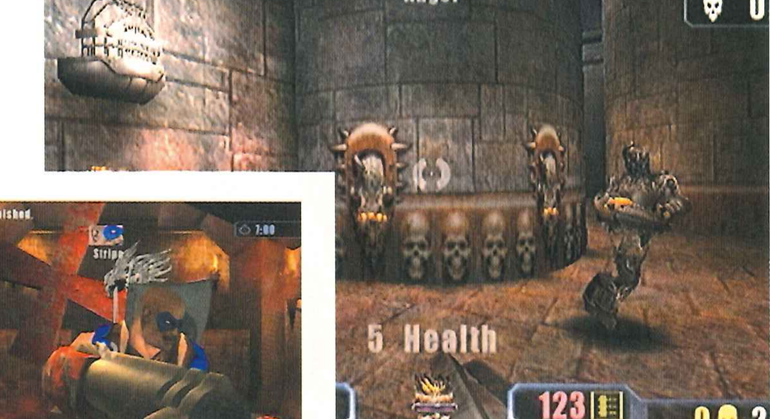
Modo Campaign

A falta de la opción de juego on-line, Bullfrog ha potenciado el modo Historia

Quake III Revolution posee el modo para un solo jugador más completo que hemos visto en un shoot'em-up 3D. Nuestras habilidades aumentarán a medida que superamos cada escenario y podremos guardar a nuestro personaje para el modo Multiplayer.



<Half-Life tendrá que ser realmente bueno para superar a Quake III Revolution>



LUTION

Quake Team Arena como el *chaingun*, las minas de proximidad y 6 nuevos escenarios. Además de estas novedades, **Bullfrog** ha creado 6 escenarios inéditos y nuevos estilos de juego como *Possession*, consistente en aguantar vivo con la bandera durante una determinada cantidad de tiempo, *Elimination*, que limitará el número de vidas tanto del jugador como de los oponentes y un nuevo *CTF* (*capture the flag*), que nos hará llevar una bandera neutral hasta nuestra base un número determinado de veces. Como compensación a la falta de juego *On-line*, el modo para Un solo jugador (denominado Campaign) ofrece todo un abanico de nuevas posibilidades exclusivas para esta versión **PlayStation 2** de *Quake III*. La más importante de ellas es la posibilidad de aumentar las características de nuestro personaje a medida que avanzamos en el juego y conseguimos diferentes *humiliations*, *perfects* y demás trofeos de guerra, e incluso utilizar nuestro experimentado asesino en el modo Multiplayer, como bot o en contra de otros jugadores. Dicho modo Multijugador no tiene nada que ver con lo visto en **DC** o **PC**, ya que **PS2** carece de conexión a internet y, por lo tanto, de juego en red, pero con ayuda de un multitap podremos combatir contra una, dos o tres personas gracias a un suave sistema de juego en *split-screen*. Hasta la aparición de la versión de *Half-Life* para **PS2**, ningún título puede atreverse a quitarle a ***QIIIR*** el calificativo de mejor *shoot'em-up* en primera persona para los 128 *bits* de **Sony**.

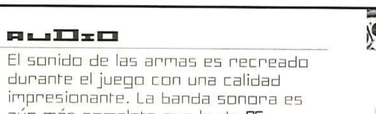
El modelado 3D de los personajes es mucho más detallado que el de la versión de Quake III Arena para PC y compatibles.



GRÁFICOS — 9.3
Sin duda alguna, el mejor apartado de Quake III Revolution. Si no fuera por la resolución, podría confundirse con QIIIA en un PC de última generación.



JUGABILIDAD — 9.0
Aunque no posee el modo de juego On-line, la modalidad para un solo jugador ha sido mejorada hasta el punto de olvidarnos del multiplayer.



AUDIO — EFECTOS 9.1 / BANDA SONORA 9.0
El sonido de las armas es recreado durante el juego con una calidad impresionante. La banda sonora es aún más completa que la de PC.

DURACIÓN — 9.0
Unido al completísimo modo para Un jugador, encontraremos un multiplayer en split-screen que alargará la vida de Quake III R.

PS2



por << Anna >>

www.ubisoft.es

EL LIBRO DE LA SELVA

Mueve tu cuerpo con el ritmo de la selva sobre la Dance Mat

Ficha técnica

- COMPAÑÍA: DISNEY INTERACTIVE
- DESARROLLADOR: UBI SOFT
- DISTRIBUIDOR: UBI SOFT
- PAÍS DE ORIGEN: FRANCIA
- GÉNERO: SIMULADOR DE BAILE
- FORMATO: CD-ROM
- JUGADORES: 1 - 2
- PERSONAJES: 10
- ESCENARIOS: 9 + 1 (EXTRA)
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
- NIVELES DIFICULTAD: 5
- MEMORY CARD: 124 KB
- PERIFÉRICOS: DANCE MAT
- PVP RECOMENDADO: 10.495 Ptas/ 63,07€



Cuenta la leyenda que un joven hindú fue criado en la selva por una manada de lobos, pero el peligro acechaba su vida y pronto tuvo que abandonar el seno familiar para adaptarse al mundo que le corresponde, la civilización. Una gran fábula de la factoría **Disney** que ha sido adaptada por **Ubi Soft** para **PS2** y, al igual que en la versión para **PSone**, tu misión será conducir a Mowgli a la aldea del hombre imitando los movimientos de todos los personajes que aparecen en El Libro de la Selva. Para ello, colócate sobre la *Dance Mat*, guía tus pies hacia las flechas de dirección que te van indicando en pantalla y, sin darte cuenta, estarás haciendo fantásticas coreografías al ritmo de «Busca lo más vital», «Ven con la manada» u otras canciones del *film* original. Durante el viaje accederás a 9 escenarios totalmente fieles a la historia donde te esperan, entre otros, Baloo, Kaa o

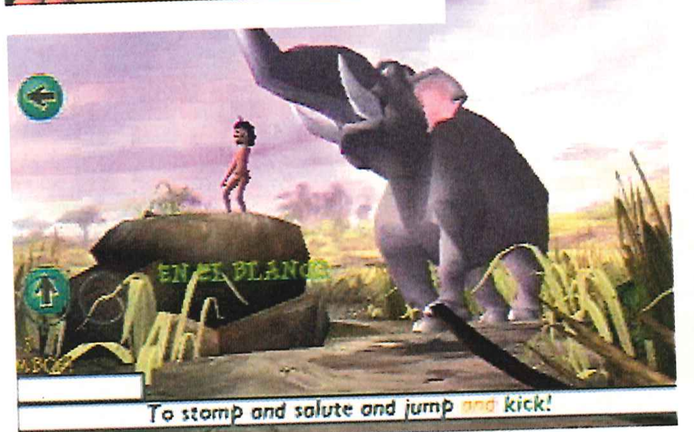




Bagheera. Derrotarlos no será tarea fácil, pues tendrás que ser muy ágil y más rápido que tu rival para activar los *power-up* que hacen perder el ritmo y el equilibrio durante el baile. La posibilidad de activar el modo Karaoke para que las letras de las canciones salgan en pantalla le otor-







El Libro de la Selva sólo se puede adquirir en este pack, que incluye la Dance mat y el juego al interesante precio de 10.495 ptas.

La magia de la fauna



LOS JEFAZOS
Shere Khan y el Rey Louie son tus enemigos finales. Para vencerlos debes usar flechas especiales y hacerlos caer tres veces.

FLECHAS ESPECIALES
En algunos modos del juego activarás efectos especiales si añades una secuencia extra de flechas entre los intervalos.



NO PARES DE BAILAR
En el modo Duelo lanza flechas especiales a tu rival para enviarle más trabajo. Si no las activas a tiempo caerán sobre tí.

PERSONAJES
Para activar a los nueve personajes restantes tendremos que completar con éxito las tres lecciones de su escenario.

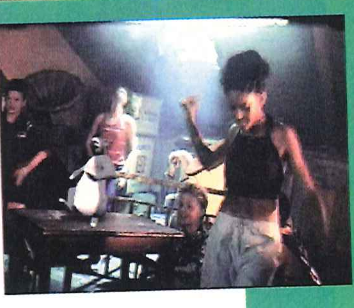


Galería de la Selva

Finaliza tu aventura en el modo Cuento para activar los extras

En esta Galería accederás a todas las imágenes animadas de los personajes, contemplarás las diferentes secuencias en imágenes de vídeo del modo Cuento (15 minutos) y conseguirás bonus **Lou Bega**. Si bailas mejor que el Rey de los monos en su reto particular serás recompensado con un vídeo.







<Un juego diferente en el que tendrás que demostrar tu habilidad bailando>

ga algo de originalidad al juego, ya que además de bailar como un loco reproduciendo la danza de toda la fauna tendrás que afinar la voz y cantar a dúo con Mowgli. Respecto a la duración y desarrollo, terminarlo no nos llevará más de dos o tres horas, pero la variedad de flechas especiales, los tres modos de juego y los bonus de **Lou Bega** hacen que cada baile y escenario sean insólitos, alargando considerablemente su jugabilidad. Los gráficos y animaciones de todos los personajes, aunque mucho más depurados que en la edición para **PSone**, siguen siendo un mero ornamento. Contemplaremos más de 15 minutos de animación 3D entre baile y baile, pero todo el protagonismo de El Libro de la Selva recae en la música funky y en la *Dance Mat*. Además, su accesible precio, que incluye juego más alfombra, supone un aliciente más, ya que la *Dance Mat* te servirá para jugar a futuros títulos de baile.

PS2

GRÁFICOS — 8.8
Animación 3D y escenarios fieles al film original. Supera con creces a su antecesor en **PSone** aunque este apartado sigue siendo secundario.



JUGABILIDAD — 9.1
El control de los pasos sobre la alfombra es sencillo y muy divertido. Sin la dance mat el juego pierde todo su encanto.



AUDIO — EFECTOS 9.2 / BANDA SONORA 9.4
Aunque sólo dos canciones están traducidas al castellano, la banda sonora es lo más atractivo del juego. El doblaje al castellano es muy bueno.



DURACIÓN — 8.3
La aparición de distintos tipos de flechas especiales hacen que cada baile sea distinto pero nos llevará pocas horas en completar el juego.



por << J. C. Sanz >>

www.mdk2.com

MDK 2 ARMAG

Bioware ha creado una pobre adaptación de un clásico que no

FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: INTERPLAY
- DESARROLLADOR: BIOWARE
- DISTRIBUIDOR: VIRGIN INTERACTIVE
- PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
- GÉNERO: SHOOT'EM-UP 3D
- FORMATO: CD-ROM
- JUGADORES: 1
- PERSONAJES: 3
- NIVELES: 10
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CASTELLANO
- NIVELES DIFICULTAD: 4
- MEMORY CARD: 10 KB
- PERIFÉRICOS: –
- PVP RECOMENDADO: 9.990 Ptas/ 60,04€



Cuando se ha tenido el privilegio de ver títulos (en estado de desarrollo) como *Metal Gear Solid 2*, *GT3* o *Silent Hill 2*, es difícil aceptar que producciones como ***MDK2 Armageddon*** presenten una apariencia impropia de un *hardware* como el de la consola de **Sony.** No hablamos ya de que, con esta segunda entrega, perdió buena parte del carisma cosechado por *MDK* en **PSone** y **compatibles PC** (el hecho de que Shiny se desentendiese del proyecto pudo ser determinante), sino de la incontestable realidad que se nos presenta. **MDK2** para **Dreamcast** es bastante mejor, técnicamente hablando, que la versión



que nos ocupa. Si **PlayStation 2** cuenta de verdad con un *hardware* privilegiado (como están demostrando los programadores japoneses), una de dos, o los programadores occidentales tienen un nivel claramente inferior, o las compañías están aprovechando estos primeros meses de vida de **PS2** para conseguir beneficios, aún a cambio de perder parte del prestigio cosechado. La conclusión que se extrae de todo esto (que nos están obligando a

DUALSHOCK 2

- [L2] Modo Francotirador
- [L1] Mano izquierda
- [R2] Mano derecha
- [R1] Salto / Planear
- Ver / Zoom
- Mover / Girar
- –
- Pausa / Comenzar
- Paso adelante
- Inventario
- Ataque / Disparo
- Cambiar Arma

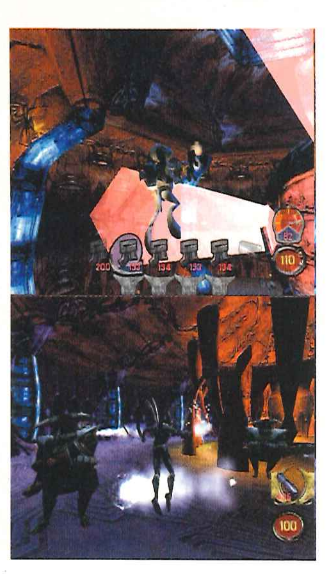
Doc, Max, Kurt y Cía.

El trío protagonista se reparte las misiones en MDK2 Armageddon

Cuentan con diferentes habilidades, de ahí que cada uno se encargue de tres de las diez misiones del juego. Sólo en la última se permite elegir a quién controlar.



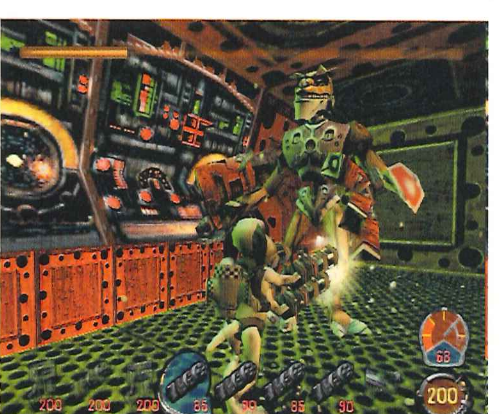




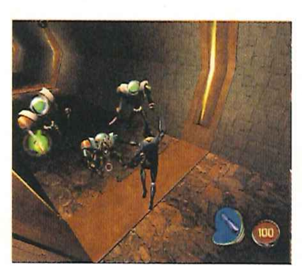
<En los momentos de mayor acción, el entorno 3D se ralentiza>











Detalles





ENEMIGOS FINALES
La espectacularidad de estos es inversamente proporcional a su dificultad.

EDDON

vive sus mejores momentos

extraer) es que no nos fiemos en absoluto de aquellos proyectos que lleven menos de dos años de desarrollo. Triste pero cierto. En fin, ***MDK2 Armageddon*** para **PlayStation 2**, como ya se ha dicho, es una versión calcada de las que hace algunos mese aparecieron para **Dreamcast** y **compatibles PC**. Para aquellos que desconozcan la verdadera identidad de este «engendro» surgido de las entrañas de **Shiny Entertainment**, hay que decir que MDK2 es una mezcla de *shoot'em-up 3D* y juego de plataformas, de apariencia un tanto barroca, en el que no faltan ciertas dosis del retorcido sentido del humor de sus creadores. Una aventura en la que se alternan momentos de auténtico relax con periodos de locura desenfrenada. Y es en estos momentos donde uno no alcanza a comprender como una consola como **PlayStation 2** puede tener problemas para conseguir un buen ratio de fotogramas. Ni los entornos son tan complejos, ni la acción es tan elevada como para hacer dudar al *hardware* de la consola. Que esto ocurra sólo puede achacarse a un desconocimiento de la máquina por parte de los programadores, o a un interés especial por tener el juego en la calle en el menor tiempo posible, sin perfeccionar demasiado. Una verdadera lástima, pues no en vano *MDK* fue en su día uno de los juegos preferidos de muchos usuarios. El viejo dicho de «segundas partes nunca fueron buenas» cobra un triste protagonismo en esta secuela para **PlayStation 2**. Sólo queda esperar que en un futuro nos encontremos con un MDK3 que haga honor a su ilustre nombre. Ojalá sea así.



SNIPPER
La conocida mira telescópica de MDK sigue presente.



MENÚS DE MDK2
Es de lo poco que ha cambiado en esta versión.



GRÁFICOS
No se puede reprochar nada al trabajo de los diseñadores, pero sí al equipo encargado de plasmar todo ello en un pobre entorno 3D.
7.0



JUGABILIDAD
Según sus programadores, la única innovación de MDK2 para PS2 hace referencia a la jugabilidad de éste. Ha mejorado, sí, pero no en exceso.
8.0





AUDIO
EFECTOS **8.0**
BANDA SONORA **8.2**
La banda sonora de MDK2 siempre nos pareció buena (como ya nos ocurrió con MDK). Tanto o más que los simpáticos efectos de sonido.



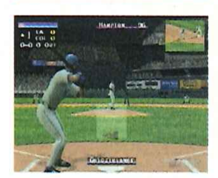
DURACIÓN
Los diez niveles de MDK2 se pueden finalizar en pocas horas sin demasiadas complicaciones. Sólo es cuestión de armarse de paciencia.
8.0

PS2

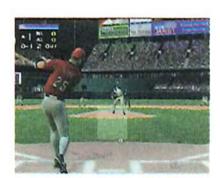


por << Chip & Ce >>

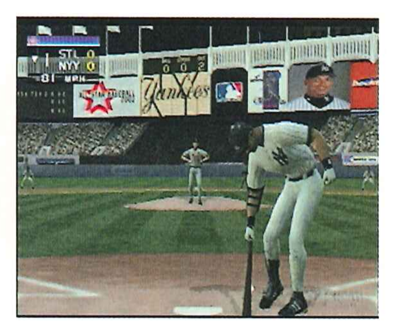
Detalles



BATEAR
Batear es más sencillo de lo normal gracias a dos cursores alternativos.



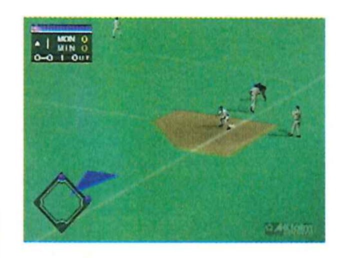
LANZAR
La zona de lanzamiento válido aparece marcada con un recuadro. Al salirse el mando empieza a vibrar.



[L2] Posición equipo	[R2] Tipo de lanzamiento/Lanzarse
[L1] Posición equipo	[R1] Tipo de lanzamiento/Salto
-	Segunda base
Dirección	Primera base
-	Lanzar/Batear
Pausa/Opciones	Tipo golpe/Tercera base

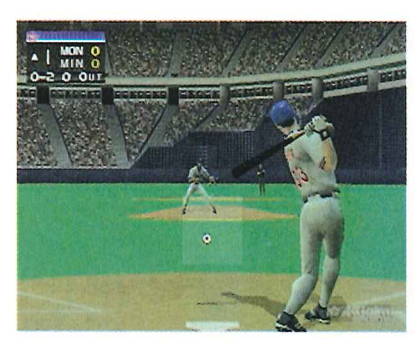
DualShock 2

<Gráficamente no ofrece demasiadas diferencias con los títulos de 32 bits>



Se incluye una amplia base de datos en la que se ofrecen datos sobre los jugadores reales de la MLB.









www.acclaim.com

ALL-STAR BASEBALL 2002

El béisbol hace su debut en el mercado español de PS2

Ficha Técnica

- COMPAÑÍA: ACCLAIM
- DESARROLLADOR: ACCLAIM SPORTS
- DISTRIBUIDOR: ACCLAIM
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: DEPORTIVO
- FORMATO: CD ROM
- JUGADORES: 1-4
- EQUIPOS: MLB
- COMPETICIONES: 5
- TEXTO-DOBLAJE: INGLÉS-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 3
- MEMORY CARD: 336 KB
- PERIFÉRICOS: -
- PVP RECOMENDADO: 9.990 Ptas/ 60,04 €

Acclaim cuenta con una gran trayectoria en el béisbol, con programas como *Big Hurt Baseball* e incluso otras versiones de *All Star baseball*. La aparición de **PS2** ha animado a la compañía a lanzar una nueva versión del último título citado. En esta ocasión, el programa llegará al mercado español, en el que seguramente no aparecerán títulos como *Gekikuukan Pro Baseball*, *High Heat Major League Baseball 2002* o *Triple Play Baseball*. Así ***All-Star Baseball 2002*** se convierte en el único programa en su género, siendo su aspecto más destacado la facilidad para conectar buenos golpes. Donde notamos deficiencias es en el apartado gráfico. Así, excepto en la presentación de los jugadores, durante el desarrollo de los partidos el aspecto visual podría ser el ofrecido por una consola de 32 *bits*. Ni siquiera en las repeticiones, son automáticas, tenemos la sensación de estar ante un juego de **PS2**. En las opciones, se incluyen temporada regular, las series finales, un concurso de «home run» o el clásico partido de las estrellas. Los jugadores de la **Major League Baseball** son los protagonistas de un programa que en **USA** jugará con la baza de la sencillez para imponerse a la mayor calidad gráfica de sus competidores.



GRÁFICOS 7.5
No tiene comparación con la impresionante calidad a la que nos tienen acostumbrados los simuladores de PlayStation 2.



JUGABILIDAD 8.6
Un inconveniente del béisbol es el control. Aquí se logra hacer más sencillo con un modo en el que sólo hay que sincronizar el golpe.



AUDIO EFECTOS 8.2 / BANDA SONORA 8.0
La música, de corte sinfónico, tiene una breve aparición durante el juego. Hay que destacar los comentarios en inglés a lo largo de los partidos.





DURACIÓN 8.4
Teniendo en cuenta la lentitud que caracteriza al béisbol, es comprensible que los partidos sean muy largos.





por << Dani 3PO >>

www.cravegames.com

KENGO MASTER OF BUSHIDO

Sigue el largo y tortuoso camino de la espada y eleva tu Zen

FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: CRAVE
- DESARROLLADOR: GENKI
- DISTRIBUIDOR: UBI SOFT
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: LUCHA
- FORMATO: CD-ROM
- JUGADORES: 1-2
- FASES: 8 DOJOS
- LUCHADORES: 3
- TEXTO-DOBLAJE: INGLÉS - JAPONÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 1
- MEMORY CARD: 64 KB
- PERIFÉRICOS: -
- PVP RECOMENDADO: 9.995 Ptas/ 60,07 €



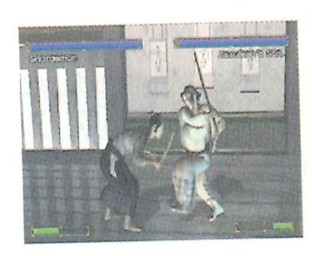
El catálogo de juegos de lucha de **PS2**, aunque no muy grande, cuenta con algunos títulos que pueden saciar las ansias de combate de los aficionados al género (*TTT* o *DOA2*). ***Kengo: Master of Bushido*** viene a complementar este catálogo, aunque optando por un estilo bien diferente al de los títulos anteriormente citados. La historia del juego se desarolla durante la época Genroku, a finales del siglo XVII en **Japón**. Por aquel entonces las cruentas guerras que asolaban el país habían terminado, y los guerreros tenían que forjarse un nombre fuera de los campos de batalla. Los que elegían el camino de la espada sabían que se exponían a una muerte prematura y a una vida de privaciones, pero aún así nada les detenía. Tú, encarnando a uno de los tres personajes que propone el juego, tendrás que elegir el *dojo* al que quieres pertenecer. Una vez hecho esto, te enfrentarás a diversas pruebas de entrenamiento (uno de los puntos fuertes del juego, dada la jugabilidad y la diversión que proporcionan estos mini-juegos) y a diferentes test en los que combatirás (con espada de madera, eso sí) contra rivales cada vez más poderosos, hasta que te toque el turno de verte las caras con



El entrenamiento como guerrero siguiendo el código Bushido es muy duro, pero las habilidades que llegarás a desarrollar serán impresionantes.

DUALSHOCK 2

- [L2] Postura 4
- [L1] Postura 3
- [R2] Postura 2
- [R1] Postura 1
- -
- Mover personaje
- -
- Pausa
- Técnica secreta
- Ataque
- Defenderse
- Esquivar







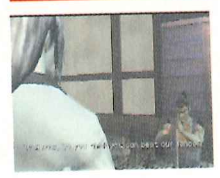
<Si algo llama la atención en este juego es la acertada unión de realismo y jugabilidad que transmite>



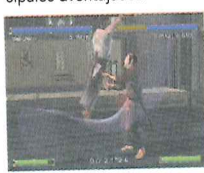
Cuando uses las espadas de verdad la sangre llegará al río.



Detalles



MAESTRO
Antes de poder medir tus fuerzas contra el maestro de cada dojo, deberás enfrentarte contra sus discípulos aventajados.



ENERGIA KI
Cuando la barra verde de la parte inferior se llene podrás ejecutar un golpe especial, algo que desentona con la filosofía del juego.

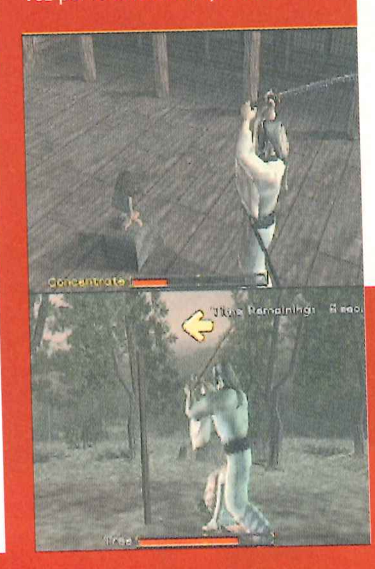


DISEÑA TUS COMBOS
Podrás combinar los golpes que aprendas en cada dojo y crear las combinaciones más efectivas.

Entrénate para ganar

Las pruebas de entrenamiento son uno de los atractivos del juego

Desde cortar troncos de bambú hasta partir cascos de metal en dos con un sólo mandoble, estos mini-juegos se desarrollan de un modo diferente cada uno, y en ocasiones os recordarán a otros juegos como Dance Dance Revolution. Repetiréis una y otra vez por lo divertidas que son.



R OF BUSHIDO

hasta convertirte en un maestro del Bushido.

el mismísimo maestro del *dojo*. Si lo vences, se abrirán las puertas de los demás *dojos* para que pruebes suerte en ellos. Esto constituye el modo principal del juego, porque también se encuentra a tu disposición un modo Torneo, similar al de cualquier otro título de lucha, y el modo Versus. La jugabilidad que desprende el juego no es tan directa como, por ejemplo, en un *Tekken*. Te costará acostumbrarte a su método de control, que además presenta algunas deficiencias en cuanto al reconocimiento de los golpes. Pero una vez que te hagas con él, verás que es de lo más intuitivo. Además, presenta un concepto mucho más profundo que los otros juegos de lucha, gracias al sistema de evolución de nuestro personaje (mejorarán sus características, aprenderás nuevos movimientos según derrotes contrincantes en los *dojos* vecinos, e incluso ganarás nuevas espadas). En cuanto a los gráficos, no hay nada que desentone. No esperes efectos espectaculares ni coloristas, porque lo que encontrarás será pulcritud y sobriedad, algo que agradece un juego de este tipo. En resumen, una buena alternativa si buscas algo distinto dentro de un género tan poco dado a la originalidad. ▮





GRÁFICOS 8.4
No pueden compararse con los de otros títulos del género, ya que aquí prima la sobriedad y la fluidez. En este apartado cumple con creces.



JUGABILIDAD 8.6
El control es duro al principio, sobre todo para los acostumbrados a la inmediatez de otros títulos. Después se vuelve muy intuitivo.



AUDIO EFECTOS 8.0 BANDA SONORA 7.0
La música apenas hace acto de presencia (sólo alguna fanfarria ocasional). El sonido cumple su misión: nítido aunque nada espectacular.



DURACIÓN 8.7
Más elevada que la de los juegos de lucha típicos, gracias al estupendo modo Individual. También hay un modo Torneo complementario.

PS2



por << Chip & Ce >>

TIGER WOODS PGA TOUR 2001

El golf llega a PS2 de la mano del popular Tiger Woods

espana.ea.com

FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: ELECTRONIC ARTS
- DESARROLLADOR: EA SPORTS
- DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
- PAÍS DE ORIGEN: CANADÁ
- GÉNERO: DEPORTIVO
- FORMATO: CD ROM
- JUGADORES: 1 - 4
- GOLFISTAS: 6
- CAMPOS: 3
- TEXTO-DOBLAJE: INGLÉS-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 1
- MEMORY CARD: 318KB
- PERIFÉRICOS: -
- PVP RECOMENDADO: 10.990 Ptas/ 66,05€

Electronic Arts sigue mostrando su capacidad para adelantarse a las restantes compañías a la hora de ser la primera en llegar al mercado deportivo de **PlayStation 2**. Tras ser la pionera de lanzamientos centrados en fútbol, baloncesto, *hockey*, boxeo, fútbol americano y fórmula uno, llega el turno del golf. Para ello han dado continuidad a su veterana saga *PGA Tour*, que sigue contando con la figura de **Tiger Woods** en el apartado promocional. El jugador norteamericano se consolida en estas tareas tras ser el protagonista de tres de las cinco entregas de esta saga para los 32 *bits* de **Sony**. Junto a **Tiger** se encuentran otros cinco golfistas del circuito americano (**Faxon**, **Leonard**, **Calcavecchia**, **Cink** y **Damron**). De todos ellos sólo el último no parece en la versión para **PSone**, aunque su incorporación suponga la eliminación de **Janzen** y **O'Meara**. La reproducción del estilo de cada jugador y de su

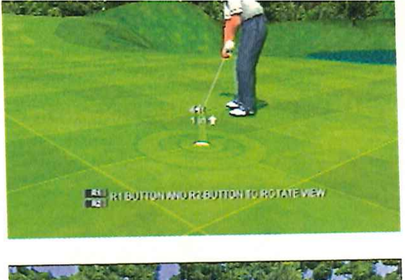


indumentaria ha sido cuidada hasta el último detalle. Así, destaca la perfecta digitalización con la que se ha logrado personalizar aspectos como las celebraciones tras lograr un buen golpe o el tipo de *swing*. Al margen de la lógica mejora gráfica, la novedad más importante se encuentra en el sistema de control. En este sentido se ha optado por eliminar el sistema digital que

DualShock 2

- [L2] Elegir palo
- [L1] Elegir palo
- [R2] Posición bola
- [R1] Vista aérea
- Golpear
- Pausa/ Opciones
- Nivel suelto
- Zoom
- Precisión
- Tipo de golpe







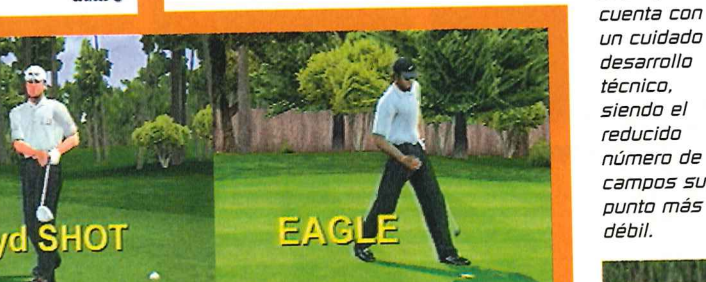








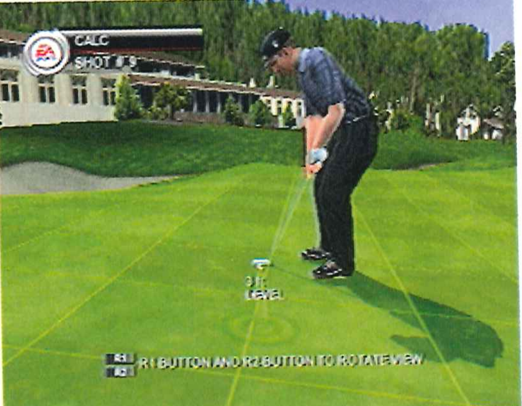
El programa cuenta con un cuidado desarrollo técnico, siendo el reducido número de campos su punto más débil.



Jugadores

Jugadores reales bajo la sombra del tigre

Tiger Woods se ha convertido en uno de los fijos dentro de los simuladores de golf. El golfista estadounidense es acompañado por otros 5 jugadores (**Faxon**, **Leonard**, **Calcavecchia**, **Cink** y **Damron**) que hacen una breve aparición en la discreta intro. Destaca la personalización de sus movimientos mediante un complejo sistema de digitalizaciones.



<El perfecto desarrollo gráfico choca con la escasez de campos>

ha caracterizado a toda la saga, para dejar el protagonismo, en exclusiva, al control analógico. El mismo, puede resultar inicialmente extraño para los que estén muy acostumbrados al anterior sistema. Sin embargo, con un poco de práctica y con la ayuda del completo tutorial, es relativamente sencillo hacerse con los mandos del juego. El aspecto más flojo del programa es la reducida oferta de campos incluidos. Prueba de ello es que de los 17 aparecidos en la versión de PC o los 6 recogidos en la **PSone**, se ha pasado a tan sólo 3. Los elegidos para la puesta de largo de la saga en **PlayStation 2** son Pebble Beach, Poppy Hills y Spyglass Hill. Todos ellos han sido reproducidos fielmente, recogiendo tanto el entorno como las peculiaridades climatológicas, especialmente el viento, que determinan notablemente el estilo de juego. Por lo que respecta a las restantes opciones hay que mencionar la incorporación de seis torneos diferentes, en los que pueden participar hasta cuatro jugadores de forma simultánea. A la vista de **Tiger Woods 2001** y a pesar del escaso número de campos, no hay duda de que **EA** domina a la perfección los aspectos técnicos relacionados con el golf. Si en futuras entregas se añaden más campos pueden ser una auténtica maravilla.

Opciones

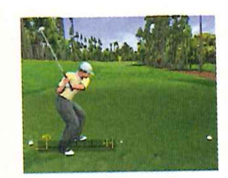
El debut de la saga PGA en PS2 presenta aspectos interesantes.



TUTORIAL
Para acostumbrarnos al nuevo sistema de control, se incluye un completo tutorial con consejos en audio incorporados.



CAMPOS
El programa sólo cuenta con tres campos (Pebble Beach, Poppy Hills y Spyglass Hill), una oferta muy pobre teniendo en cuenta las versiones de **Psone** y el precio de los juegos.



INDICADORES
Mientras que en las últimas dos versiones para **PSone** se incluía la posibilidad de optar entre el control analógico y el digital, en ésta sólo aparece el primero.



COMPETICIONES
Dentro del modo Games se incluyen 6 torneos que van desde la elección libre de campo y hoyo hasta un campeonato en el que es necesario pasar varios cortes.



GOLPES
Uno de los botones permite seleccionar el tipo de golpe, diferenciando entre pitch, chip y punch.

PS2

GRÁFICOS — 8.5
Las digitalizaciones para reproducir los movimientos logran su objetivo con creces. La fiel reproducción de los campos tampoco está nada mal.



JUGABILIDAD — 8.4
El protagonismo se centra en el control analógico. Una vez asimilado permite bastante precisión en todo tipo de golpes.



AUDIO — EFECTOS 8.0 / BANDA SONORA 8.1
La música de la intro, con más ritmo de lo habitual, y los comentarios de los jugadores tras realizar un golpe son lo único destacable.



DURACIÓN — 7.8
Parece insuficiente la inclusión de sólo tres campos. La inexistencia de niveles de dificultad hace que el rendimiento se reduzca.



PUNTUACIÓN OFICIAL PS2 **8.0** SOBRE 10



por << Dani3PO >>



INVENTARIO
Será donde equipemos a nuestro héroe con armas, armaduras y escudos, además de sevir para distribuir los puntos que ganemos al subir un nivel de experiencia.









DualShock 2

- [L2] Agacharse
- [L1] Defensa
- [R2] Fijar objetivo
- [R1] Acción
- Mover cámara
- Mover personaje
- Inventario
- Pausa
- Saltar
- Ataque 2
- Ataque 1
- Hechizo

www.3do.com

WARRIORS OF MIGHT & MAGIC

El guerrero de la máscara del condenado

Ficha técnica

- **COMPAÑÍA:** 3DO
- **DESARROLLADOR:** 3DO
- **DISTRIBUIDOR:** VIRGIN INTERACTIVE
- **PAÍS DE ORIGEN:** ESTADOS UNIDOS
- **GÉNERO:** AVENTURA/ACCION
- **FORMATO:** DVD-ROM
- **JUGADORES:** 1
- **FASES** 20
- **MODOS DE JUEGO** 1
- **TEXTO-DOBLAJE:** ESPAÑOL-ESPAÑOL
- **NIVELES DIFICULTAD:** 3
- **MEMORY CARD:** 373 KB
- **PERIFÉRICOS:** -
- **PVP RECOMENDADO:** 8.990 Ptas/ 54,03 €



Como ya sabeis por la *preview*, el título que nos ocupa retoma las características de la versión **PSone** (mezcla de aventura y acción en tercera persona), aunque el desarrollo del juego y los niveles están creados desde cero, algo que se agradece. Así pues, nos encontramos con un vasto mundo para explorar, en el que todos los niveles se comunican entre sí, lo que dota al juego de una gran sensación de libertad. Se intercalan momentos de acción (falla la detección de impactos) con algunos de investigación (aunque nada demasiado complicado). El juego es divertido, sobre todo para lo que nos tiene acostumbrados **3DO**, y el apartado técnico, aunque no sorprende, se resuelve con dignidad, pese a la apariencia de niebla y ralentizaciones. ■



GRÁFICOS — 8.1
Algunos escenarios son inmensos y están creados con estilo, aunque la niebla hace acto de presencia y el movimiento no es demasiado fluido.



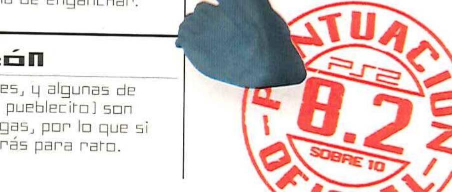
JUGABILIDAD — 8.2
El control falla un poco, sobre todo en las luchas. Por lo demás el desarrollo es divertido y variado, aunque no termina de enganchar.



AUDIO — EFECTOS 8.4 / BANDA SONORA 7.8
La música pasa muy desapercibida (tendrás que subir su volumen para poder escucharla). Las voces en castellano son lo más llamativo.

DURACIÓN — 8.5
Tiene muchas fases, y algunas de ellas (como la del pueblecito) son enormemente largas, por lo que si te engancha tendrás para rato.

PS2



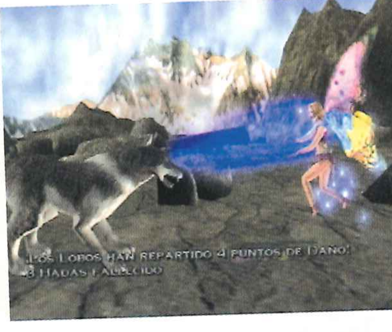


En el castillo principal podremos reclutar distintas tropas, como estos imponentes caballeros.



UN DRAGÓN LO TEME, UN HÉROE LO BUSCA
Este es el misterioso cayado, motor de todo el juego. Tu misión, encomendada por la reina, será encontrarlo. Sus poderes no son conocidos por ningún ser humano.







HEROES OF MIGHT & MAGIC

La estrategia fantástico-medieval visita PS2

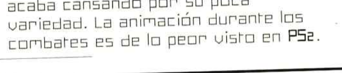


Quienes conozcan esta saga, estarán pensando: «Genial, por fin un buen título de estrategia para **PS2**». Pues bien, será mejor que se preparen para una buena decepción, y es que los *genios* de **NWC**, bajo el amparo de los no menos *brillantes* de **3DO**, en su empeño de hacer evolucionar al juego, han acabado estropeándolo. Lo que en PC eran unos preciosos gráficos en 2D, en **PS2** son unas sosas y frías 3D. La completa estrategia militar y de recursos se ha convertido en un tedioso deambular por un simple mapa, a la espera de encontrarnos con algunos de los escasos y poco inteligentes enemigos, momento en el cual dará comienzo una batalla tan previsible como aburrida. Toda la parte de estrategia se ha simplificado hasta hacerla irreconocible, y los modos de juego brillan por su ausencia. Más les hubiera valido hacer una conversión directa de la última entrega que apareció en los compatibles.



FICHA TÉCNICA

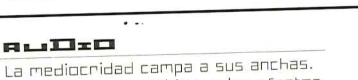
- COMPAÑÍA: 3DO
- DESARROLLADOR: NEW WORLD COMPUTING
- DISTRIBUIDOR: VIRGIN INTERACTIVE
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: ESTRATEGIA
- FORMATO: CD-ROM
- JUGADORES: 1
- FASES 17 OBJETIVOS
- MODOS DE JUEGO: 1
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CASTELLANO
- NIVELES DIFICULTAD: 4
- MEMORY CARD: 133KB
- PERIFÉRICOS: -
- PVP RECOMENDADO: 8.990 Ptas/ 54,03 €



GRÁFICOS 7.0
El mapa exterior no está mal, aunque acaba cansando por su poca variedad. La animación durante los combates es de lo peor visto en PS2.



JUGABILIDAD 6.5
El control se ha adaptado a PS2, pero lo que es incomprensible es el "remozado" que se le ha dado a la parte estrategia, alma del juego.



AUDIO EFECTOS 7.0 / BANDA SONORA 7.2
La mediocridad campa a sus anchas. La música es repetitiva, y los efectos llaman la atención por sus simpleza. Demasiados cascos de caballo.



DURACIÓN 6.6
No durará más de una hora en el lector de tu PS2. De ahí irá directa al cajón de los títulos que nunca debieron aparecer en el mercado.





por << The Elf >>

www.squaresoft.com

DRIVING EMOTION TYPE-S

Licencias oficiales y un control demasido exigente e irreal

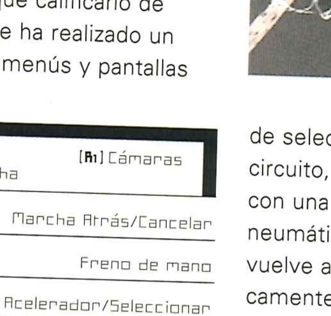
Ficha técnica

- COMPAÑÍA: SQUARESOFT
- DESARROLLADOR: ESCAPE
- DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: CONDUCCIÓN
- FORMATO: CD-ROM
- JUGADORES: 1 - 2
- COCHES: 43
- CIRCUITOS: 10 + 4 (AUTOCROSS)
- TEXTO-DOBLAJE: ESPAÑOL- NO
- MODOS DE JUEGO: 4
- MEMORY CARD: 35 KB (MÍNIMO)
- PERIFÉRICOS: -
- PVP RECOMENDADO: 10.490 Ptas/63,04 €



Hace poco más de un año, la versión japonesa de la creación automovilística de **Square/ Escape** fue ajusticiada por medio mundo por el exigente e irreal control de los vehículos. Las continuas correcciones de trayectoria y la sensibilidad milimétrica del *pad* convertían cada carrera en un ejercicio de paciencia que siempre terminaba con la pérdida del control sobre el coche. Con mucha práctica se acababa por descubrir, aunque no por comprender, la técnica, pero ***Driving Emotion Type-S*** era un juego tan meticuloso e irreverente que, en vez de divertir, creaba ansiedad en el usuario. Un año después, con la versión *PAL* en nuestras manos, hay que reconocer que se han pulido muchos errores y añadido interesantes ofertas. Pero el resultado global todavía hay que calificarlo de insatisfactorio. Se ha realizado un lavado de cara a menús y pantallas de selección, se incluye un nuevo circuito, se ha mejorado el control con una mayor adherencia de los neumáticos y con una dirección que vuelve a su posición inicial automáticamente... Hay que reconocer que se ha puesto empeño en agradar y corregir. En ***DETS*** contaremos con







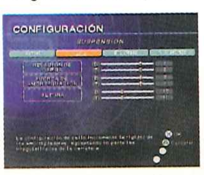


<Aunque se incluyen mejoras respecto a la edición japonesa, el resultado final sigue sin convencer>

Detalles

Las licencias oficiales y los modos de juego convierten a DETS en uno de los títulos más completos del momento. Lástima que el control...

Los escenarios
El número de circuitos asciende a 10, a los que hay que sumar cuatro pruebas de Autocross.



Modo Replay
Las repeticiones alcanzan momentos de gran espectacularidad y podrán ser grabadas en tarjeta.

Personaliza tu coche
Podrás variar parámetros de suspensión, engranaje, frenos y estabilizadores, además de color y llantas.



Modos de juego

Además de Arcade Type-S encontraremos tres modalidades que alargarán la vida del juego

Duelo permitirá divertidas confrontaciones para dos jugadores simultáneos a pantalla partida; Contrarreloj permitirá rebajar tiempos con o sin coche fantasma, y Línea de Carrera ofrece cuatro pruebas Autocross.



En DETS habitan más de 40 bestias motorizadas de marcas japonesas, europeas y vehículos JGTC. Para conseguir todas tendrás que quedar el primero en la totalidad de circuitos.





seis marcas japonesas, cinco europeas de gran renombre (Alfa Romeo, Ferrari, Porsche, TVR y BMW) y las súper máquinas de la JGTC, que suman más de 40 vehículos. Se ha añadido una nueva vista externa, se ha optimizado ligeramente el *engine* 3D del japonés (que todavía resulta sólido y aparente pese al tiempo transcurrido) y cuenta con un logrado modo *Duelo* para dos jugadores y un par de modalidades más, *Contrarreloj* y *Línea de Carrera*. Sin olvidarnos de una bonitas y efectivas repeticiones. Pero con todo y con eso, **DETS** sigue sin cumplir todos los requisitos y falla en un apartado básico y primordial como el control sobre los coches, todavía molesto, complicado y poco convincente, que nos transmite la sensación de conducir un bloque rígido con una misteriosa tendencia a abandonar los límites de la pista. Por si esto fuera poco, antes de disputar cada carrera tendremos que soportar pacientemente 63 segundos de carga. Increíble pero cierto. Esos son los dos inmensos e imperdonables fallos de **DETS**. Una pena, porque a la parte positiva podríamos seguir sumándole detalles como la posibilidad de optimizar nuestro vehículo, elegir colores y llantas, unos escenarios bellos y ricos en detalle, un modelado de los vehículos más que aceptable, bonitos efectos de luz, humo y reflejos en las carrocerías... **DETS** tenía los ingredientes para convertirse en el juego de referencia del género antes de *GT3 A-spec* gracias a la pureza de sus orígenes y a las atrayentes licencias oficiales, pero el peculiar control, pese a la mejora en la versión *PAL*, le relegan a una posición de la que jamás podrá remontar puestos.

GRÁFICOS — 8.5
Los escenarios son sólidos y atrayentes. Buenos efectos de luz, humo, polvo. Coches bien modelados aunque parecen superpuestos.

JUGABILIDAD — 6.8
El control es tan exclusivo y exigente que no se parece a ningún otro juego del mercado. Resulta algo injugable y poco estimulante.



AUDIO — EFECTOS 8.5 / BANDA SONORA 8.4
La típica banda sonora japonesa con alguna composición ligeramente recordable y una efectista colección de FX para motores, colisiones...



DURACIÓN — 7.5
Conseguir los más de 40 coches no te llevará tampoco excesivo tiempo una vez que logres hacerte con el control. Los otros modos ayudan.

PS2

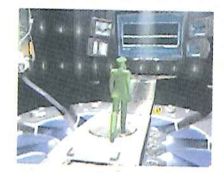




ARMY MEN GREEN ROGUE/A. M. SARGE'S HEROES 2

por << Dani3PO >>

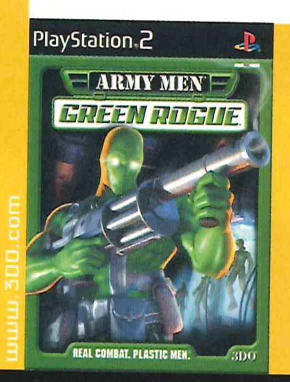
HISTORIA



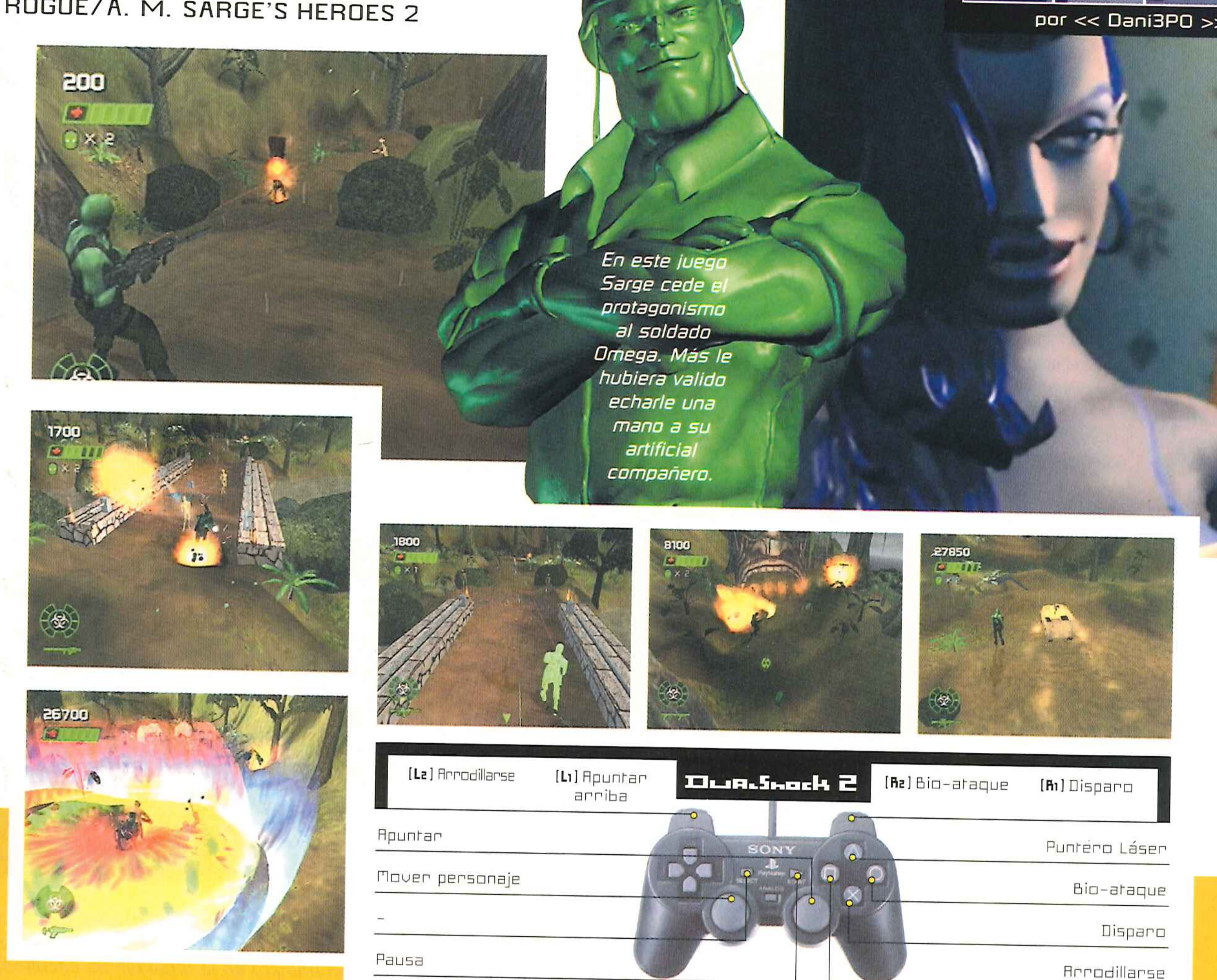
INGENIERÍA PLÁSTICA
Los altos mandos del ejército verde están desarrollando el arma definitiva.



EL SOLDADO PERFECTO
Omega Soldier será el encargado de cumplir la misión más arriesgada.



www.3do.com



En este juego Sarge cede el protagonismo al soldado Omega. Más le hubiera valido echarle una mano a su artificial compañero.

ARMY MEN GREEN ROGUE

El soldado perfecto se enfrenta contra todo un ejército

Ficha técnica

- COMPAÑÍA: 3DO
- DESARROLLADOR: 3DO
- DISTRIBUIDOR: VIRGIN INTERACTIVE
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: SHOOT'EM UP
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1
- FASES 16
- MODOS DE JUEGO 1
- TEXTO-DOBLAJE: ESPAÑOL-ESPAÑOL
- NIVELES DIFICULTAD: 3
- MEMORY CARD: 44 KB
- PERIFÉRICOS: -
- PVP RECOMENDADO: 8.990 Ptas/ 54,03 €



Con un goteo incesante, los títulos de la saga más prolífica de la historia están aterrizando en **PS2**. Ahora le toca el turno a ***Army Men: Geen Rogue***, juego protagonizado por el Omega Soldier (de hecho la entrega para **PSone** recibió este nombre), un soldado creado en un laboratorio y dotado con una fuerza y resistencia descomunales. Tal es así que el solo deberá enfrentarse al grueso del ejército de los marrones, los eternos enemigos. El juego se desarrolla en una perspectiva en tercera persona cenital (recuerda bastante al *Millennium Soldier: Expendable*). El protagonista no puede dejar de avanzar en ningún momento a causa del *scroll* automático, y el control se asemeja bastante al del mítico *Smash TV* (se utilizan los dos *sticks* analógicos, uno para controlar al soldado y otro para dirigir sus disparos). Hasta aquí todo parece correcto. Lo malo llega cuando nos damos cuenta que el juego sigue siendo igual de lento que en **PSone**, y las novedades se reducen al filtrado de texturas y a alguna fase nueva. Dificultad absurda por el pésimo control, variedad nula y un desarrollo que nos traslada a la década anterior. Avanza, dispara y avanza de nuevo. Aburrido hasta decir basta, y con un apartado técnico muy pobre.



GRÁFICOS 6.0
Podrían sin ningún problema llevarse el premio a los peores vistos hasta la fecha en PS2. Además son repetitivos y los escenarios muy vacíos.

JUGABILIDAD 6.1
El control es penoso, a pesar de utilizar los dos sticks analógicos. La dificultad, en algunos momentos, es tan alta que te desesperará.

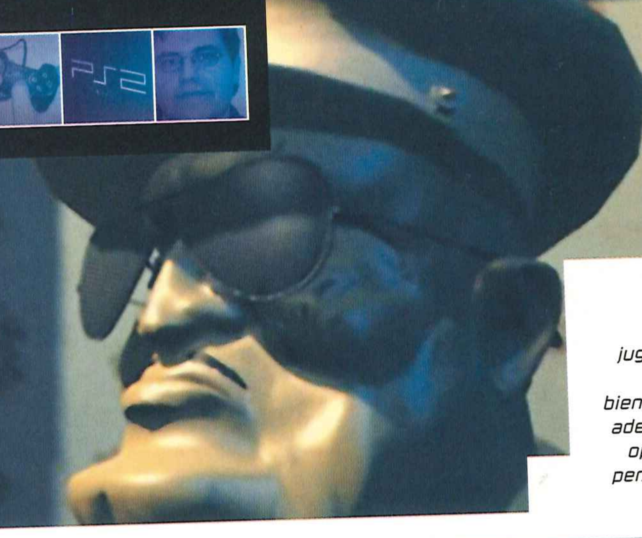


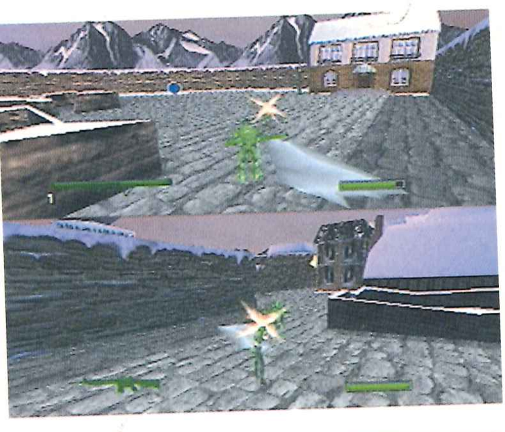
AUDIO EFECTOS 7.2 / BANDA SONORA 5.0
La música durante las fases apenas se escucha, y pasa totalmente desapercibida. Los efectos de sonido no destacan por su brillantez.

DURACIÓN 6.2
Todo dependerá del aguante que tengas o de lo masoquista que seas. Poco importa que tenga 16 fases, ya que te cansarás antes.

PS2





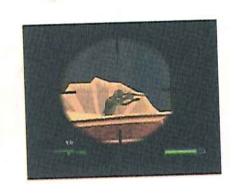


El modo para dos jugadores está bastante bien realizado, y además incluye opciones para personalizarlo a tu gusto.

GADGETS



INVISIBILIDAD
El efecto que provoca este utensilio es bastante curioso, además de muy útil.



FRANCOTIRADOR
Nos será de gran ayuda para acabar con los enemigos a distancia.

DualShock 2

[L2] Correr a la izquierda	[R2] Correr a la derecha
[L1] Fijar dirección	[R1] Vista primera persona
Mover Cámara	Cuerpo a tierra
Mover personaje	Cambiar arma
-	Disparo
Pausa	Saltar

PlayStation 2 — ARMY MEN SARGE'S HEROES 2 — REAL COMBAT. PLASTIC MEN. — 3DO

www.3do.com

ARMY MEN SARGE'S HEROES 2

Los hombres de Sarge atacan de nuevo, ahora en PS2

AXNO

Después de leer el comentario del juego de la página contigua, podéis pensar que toda la saga *Army Men* merece ser quemada en una pira funeraria junto con sus creadores. Pues bien, tenéis razón a medias, ya que el título que nos ocupa ahora presenta una calidad y unos niveles de jugabilidad que al menos justifican su aparición en **PS2**. Quién ya conozca esta saga no se encontrará sorpresas: misiones ambientadas tanto en escenarios «realistas» (base de los marrones, castillo) como «imaginarios» (la mesa de un comedor, el interior de un frigorífico), perspectiva en tercera persona y un desarrollo bastante variado. No es un *shoot'em up* desenfrenado, ya que a veces deberás detenerte y pensar en la mejor estrategia para, por ejemplo, eliminar a un tanque. El único punto negro en su jugabilidad es la dificultad, que en absoluto está bien ajustada, ya que pasamos en un momento de un paseo por el campo a un auténtico infierno de tiros a mansalva. A lo largo de la aventura ccontrolaremos tanto a Sarge como a la exhuberante Vikki, en su eterno conflicto con la faccion marrón liderada por Plastro. En resumen, un juego que llega a hacerse divertido, con un apartado técnico correcto.

FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: 3DO
- DESARROLLADOR: 3DO
- DISTRIBUIDOR: VIRGIN INTERACTIVE
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: SHOOT'EM UP
- FORMATO: CD-ROM
- JUGADORES: 1-2
- FASES 16
- MODOS DE JUEGO: 4
- TEXTO-DOBLAJE: ESPAÑOL-ESPAÑOL
- NIVELES DIFICULTAD: 3
- MEMORY CARD: 78KB
- PERIFÉRICOS: -
- PVP RECOMENDADO: 8.990 Ptas/ 54,03 €

PS2

GRÁFICOS
Mejor de lo que se esperaba teniendo en cuenta la procedencia del juego. Cuenta con algunos efectos muy curiosos y bien realizados.
8.0



JUGABILIDAD
Aunque el control sigue siendo igual de duro al principio, pronto te acostumbrarás a él. Además las misiones son entretenidas.
8.3

AUDIO
La melodía principal del juego, aunque se repite un poco, recuerda a las viejas películas bélicas. Los efectos están bien recreados.
EFECTOS **8.5**
BANDA SONORA **8.6**



DURACIÓN
Tendrás juego para rato, ya que las fases son largas y algunas de ellas bastante complicadas. El modo Multijugador alarga su vida.
8.4



Sumérgete en el interior
de la mente de un asesino

La Celda











El suceso que cambió el rumbo
de la Segunda Guerra Mundial

U-571



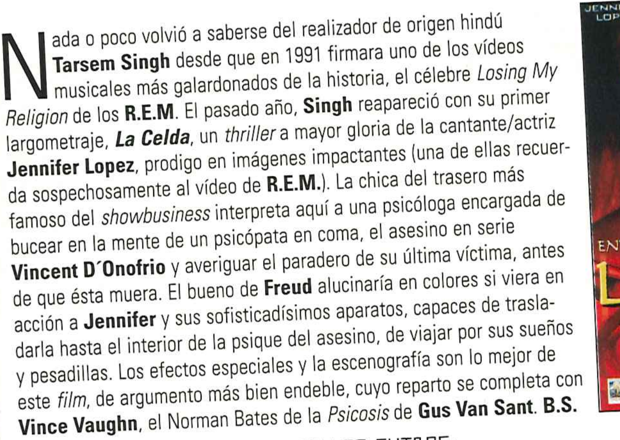






por <<Isabel Garrido y Bruno Sol>>





Nada o poco volvió a saberse del realizador de origen hindú **Tarsem Singh** desde que en 1991 firmara uno de los vídeos musicales más galardonados de la historia, el célebre *Losing My Religion* de los **R.E.M.** El pasado año, **Singh** reapareció con su primer largometraje, ***La Celda***, un *thriller* a mayor gloria de la cantante/actriz **Jennifer Lopez**, prodigo en imágenes impactantes (una de ellas recuerda sospechosamente al vídeo de **R.E.M.**). La chica del trasero más famoso del *showbusiness* interpreta aquí a una psicóloga encargada de bucear en la mente de un psicópata en coma, el asesino en serie **Vincent D´Onofrio** y averiguar el paradero de su última víctima, antes de que ésta muera. El bueno de **Freud** alucinaría en colores si viera en acción a **Jennifer** y sus sofisticadísimos aparatos, capaces de trasladarla hasta el interior de la psique del asesino, de viajar por sus sueños y pesadillas. Los efectos especiales y la escenografía son lo mejor de este *film*, de argumento más bien endeble, cuyo reparto se completa con **Vince Vaughn**, el Norman Bates de la *Psicosis* de **Gus Van Sant**. **B.S.**



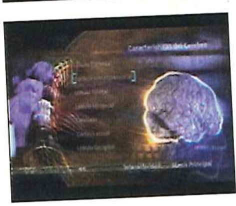


La Celda es uno de los DVD 9 mejor aprovechados que hemos visto hasta la fecha, al menos en cuanto al número de extras.

Tarsem, el director, saltó a la fama en el 91 con su famoso video musical del grupo R.E.M.

Uno de los making of te permitirá comparar los bocetos con el resultado final.

La edición DVD de La Celda incluye ocho secuencias inéditas, subtituladas al castellano.



Como curiosidad, el DVD ofrece además un mapa del cerebro, y un test de empatía.

■ **CALIDAD DE LOS EXTRAS:**
Un DVD 9 magníficamente aprovechado que incluye la opción de ver la película comentada por su director, ocho escenas eliminadas, dos *making of* (en uno de ellos podrás comparar bocetos con el resultado final y el cambio de ángulo) y *trailers* (todo ello subtitulado en castellano). Y por último un mapa del cerebro y ¡Un *test* de empatía!.

■ **PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:**
Idiomas: castellano 5.1, inglés 5.1
Subtítulos en castellano e inglés

■ **TIPO DE DVD:** DVD 9

■ **COMPAÑÍA:** **Columbia TriStar Home Video**

■ **PRECIO:** 3.995 Ptas. / 24,01 Euros

■ **VALORACIÓN:**
Aunque la trama de ***La Celda*** llega a provocar la risa más que tensión o miedo, su innegable calidad plástica (a algo hay que agarrarse) y la gran cantidad de extras que atesora esta edición DVD lo convierten en un lanzamiento interesante, sobre todo para los fans de **Jennifer Lopez**, que continúa arrasando en su faceta como cantante.

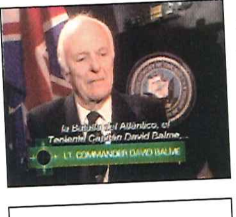




Las películas de submarinos han conformado uno de los subgéneros más apreciados dentro del cine bélico, con el *Das Boot* de **Wolfgang Petersen** como uno de sus máximos exponentes. En esa misma tradición, ***U-571*** reproduce un hecho real que marcó decisivamente el destino de la Segunda Guerra Mundial: la captura a bordo de un submarino alemán de una máquina descifradora *Enigma*, a cargo de soldados británicos. Salvo por la «patriotera» y discutible decisión de cambiar la nacionalidad de los protagonistas por la estadounidense, el trabajo del director y guionista **Jonathan Mostow** (*Breakdown*) es intachable. El reparto de ***U-571*** es espléndido (**Matthew McConaughey**, **Harvey Keitel**, **Bill Paxton**, **David Keith**...), y la película, pese a desarrollarse mayoritariamente en el interior del mismo submarino, mantiene en todo momento un tono vibrante que engancha al espectador de principio a fin. Por cierto, esta película ganó el Oscar al Mejor Montaje de Sonido en la última entrega de los premios de la Academia. En cuanto introduzcas el DVD de **U-571** en tu equipo comprenderás por qué... **B.S.**



U-571 se acompaña de un segundo DVD con más de 100 minutos de extras, entre entrevistas, trailers, spots y documentales.



U-571 incluye una entrevista con David Balme, el hombre que capturó la Enigma...



...así como entrevistas con el resto del reparto, actores y director.



El DVD ofrece un documento único extraido de los archivos navales de EE.UU.



Otro documental se encarga de desvelarnos todos los secretos de Enigma.

■ **CALIDAD DE LOS EXTRAS:**
U-571 se acompaña de un DVD 5 dedicado sólo a los extras. Entre los más de 100 minutos de añadidos podrás encontrar una entrevista con **David Balme**, el oficial al mando de los hombres que capturaron la *Enigma*, imagenes reales del suceso extraidas de los archivos navales de **EE.UU.**, distintos documentales, *trailers*, *spots*....

■ **PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:**
Idiomas: castellano, catalán, inglés (Dolby Digital 5.1), castellano, inglés (DTS)
Subtítulos: castellano e inglés

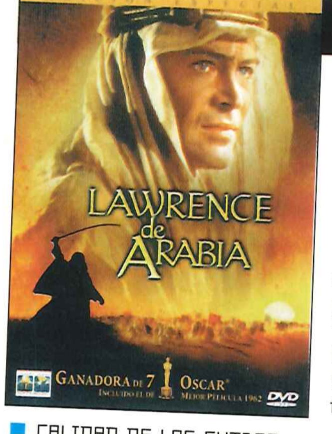
■ **TIPO DE DVD:** 2 DVD 5

■ **COMPAÑÍA:** **Lauren Films**

■ **PRECIO:** 4.295 Ptas. / 25,81 Euros

■ **VALORACIÓN:**
U-571 es el mejor lanzamiento DVD de **Lauren Films** hasta la fecha por un sinfín de factores: la incuestionable calidad de la película, el espectacular DVD de extras (con documentos que entusiasmarán a los estudiosos de la Segunda Guerra Mundial) y la pista en castellano DTS. Si eres un fan de las pelis bélicas, no te pierdas ésta.



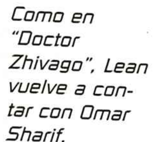


Lawrence de Arabia

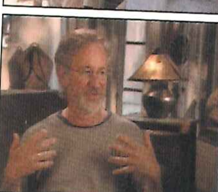
Gran superproducción británica que utiliza como excusa la vida del oficial inglés **T.E. Lawrence** para hacer pura poesía con imágenes sin tecnología digital. Lawrence (**O'Toole**) intenta aglutinar las fuerzas de las tribus de la península de Arabia para luchar contra los turcos, aliados de los alemanes. En su camino descubrirá que el hombre no siempre «pertenece» a la tierra donde nace. La película es del año 1962 y ganó siete Oscar. En 1988 **Robert A. Harris** se encargaría de restaurarla. Contó con la inestimable ayuda del director del *film*, **Sir David Lean** además de cineastas de la talla de **Spielberg** y **Scorsese**. **I.G.**



- **CALIDAD DE LOS EXTRAS:** Dos discos DVD 9 bien aprovechados dan para mucho. DVD Rom con el programa *PC Friendly* que ofrece imágenes del rodaje. Documentales sobre el personaje histórico de Lawrence, mapas de su recorrido por Arabia como si del mismo Moisés se tratará, *making of, trailer* de cine, el estreno del *film* en **N.Y.**, la opinión de **Spielberg**, etc.
- **PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:** Idiomas: castellano 5.1, inglés 5.1, alemán 5.1. Subtítulos: inglés, francés, castellano, alemán, griego, hebreo, hindú, húngaro, etc.
- **TIPO DE DVD:** DVD 9. Formato panorámico 2:20. 16x9.
- **COMPAÑÍA:** **Columbia TriStar Home Video**
- **PRECIO:** 4.495 Ptas. / 27,01 Euros
- **VALORACIÓN:** Edición más que recomendable que recoge la restauración del 88. Advertirles que tal y como la planeó el director **Lean**, ofrece una «*intermission*» dividiendo el *film* en dos. Al comienzo, al final y al intermedio, más de cuatro minutos sólo con música y pantalla en negro para disfrutar del talento de **Maurice Jarre** y la filarmónica de **Londres**.

Como en "Doctor Zhivago", Lean vuelve a contar con Omar Sharif.



Steven Spielberg califica a Lean de poeta.



Epopeya en dos actos, como la de los grandes héroes.



Expediente X: Primera Temporada





Sin duda alguna para muchos seguidores, la mejor temporada de esta fabulosa serie de televisión rodada en fotogramas (a 25 por segundo) y no en *frames*, para enseñarnos que no sólo de basura es posible que viva la caja tonta. 24 episodios más el piloto en seis discos DVD 9, y un séptimo sólo con extras que recogen muchos de los secretos de la creación de la saga. Ha marcado el camino de la televisión con clase e hizo espabilar a la competencia. Después de **Mulder** (Duchovny) y **Scully** (Anderson) hijos de la **Fox**, llegaron *Al cruzar el límite* o *Profiler*. El fin de siglo exigía buscar la verdad ahí fuera. **I.G.**



- **CALIDAD DE LOS EXTRAS:** Muchos comprarán esta edición sólo por los extras. Cada capítulo tienes sus propios contenidos adicionales: algunos con escenas eliminadas o anuncios. Y de remate el DVD que contiene un documental sobre el nacimiento de la serie, la entrevista al creador **Chris Carter** o efectos especiales. ¿Echamos de menos un DVD Rom...?
- **PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:** Idiomas: inglés, alemán, castellano. Stereo. Subtítulos: inglés, alemán y castellano
- **TIPO DE DVD:** DVD 9
- **COMPAÑÍA:** **20th Century Fox Home Entertainment**
- **PRECIO:** 19.995 Ptas./ 120 Euros
- **VALORACIÓN:** Todo el esfuerzo de producción y de edición, luce más ahora en DVD. El episodio piloto nos deja ver de nuevo a unos **Mulder** y **Scully** de la calle, con trajes baratos y horteras, y tintes de pelo algo casposos. Después llegaría el sensual carmín en los labios de una Scully que se iba alejando poco a poco de la imagen de rata de biblioteca.



Los que conozcan Canadá quizá recuerden algún paisaje gracias a los exteriores localizados en este país.







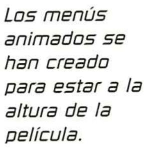





Un Domingo Cualquiera







Los menús animados se han creado para estar a la altura de la película.





Mucho juego de imágenes demuestran que Stone conoce y homenajea a los maestros del montaje como Vertov, Eisenstein o Kulechov.

Retrato de un equipo de fútbol americano dentro y fuera del campo, magistralmente perfilado por el sarcasmo, a veces cruel, de **Oliver Stone**. Detrás de lo que en apariencia es un deporte, se esconde demasiado negocio, dramas humanos, angustias, sombras de fantasmas que acaban con los sueños tanto de los perdedores como de los ganadores. ¿Terminará nuestra **LFP** en ese extremo? Por ese camino parece que anda. Así que se puede decir que el fenómeno del deporte espectáculo es más universal de lo que parece. No se pierdan la fuerza interpretativa del diminuto **Al Pacino** rodeado de jugadores 4x4. **I.G.**

AL PACINO CAMERON DIAZ DENNIS QUAID JAMES WOODS JAMIE FOXX LL COOL J — JUEGA O TE LA JUEGAN. — UN DOMINGO CUALQUIERA — UNA PELÍCULA DE OLIVER STONE — EDICIÓN ESPECIAL EL MONTAJE DEL DIRECTOR

■ CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■■■

Dos discos y parece que el perfeccionismo de **Oliver Stone** daba para más. Escenas adicionales, tomas falsas, galería de fotografías, vídeos musicales (**L.L. Col Jay** con *Shoot'em down*, y **Jamie Foxx** con *My name is Willie* y *Any given Sunday*), audiciones y pruebas de *casting*... El montaje final parece así casi un milagro...

■ PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:

Idiomas: inglés, castellano en 5.1.
Subtítulos: castellano, inglés, portugués, hebreo, polaco, griego, checo, turco, etc.

■ TIPO DE DVD: DVD 5, Formato 16:9, 2:35:1

■ COMPAÑÍA: **Warner Home Video**

■ PRECIO: 3.995 Ptas. / 24,01 Euros

■ VALORACIÓN: ■■■■■

Un montaje de quitarse el sombrero, unos planos de esos que uno se pregunta dónde habrán metido la cámara, una música que no nos hace bailar en el equipo de *Hi Fi* del salón pero que parece imprescindible para ver la película... Además es una edición ejemplar para enseñarnos todo lo que puede «regalarnos» el formato DVD.

La Cortina de Humo

DUSTIN HOFFMAN ROBERT DE NIRO — Este DVD lo puedes ver en tu PlayStation 2 — LA CORTINA DE HUMO — WAG THE DOG

Los medios de comunicación nos meten tanta «bola», que parece ser que el cuarto poder ya no son los *mass media*, sino la industria de **Hollywood**. Curiosa e irónica teoría que plantea esta cinta en la que un productor de cine (**Hoffman**), creará toda una guerra para salvar la reputación del frívolo presidente de los **EE.UU.** La «superproducción» mundial, está dirigida por un experto en Relaciones Públicas, **Robert de Niro**. Comedia ingeniosa que se estrenó en 1997, año en el que si recuerdan, **Clinton** sudaba por la **Lewinsky** y nos aprendimos bien las fronteras de la desconocida **Albania**. ¿Casualidades? **I.G.**

MENÚ PRINCIPAL — PELÍCULA — Entrevistas — FILMOGRAFÍAS — Ficha técnica — DETRÁS DE LAS ESCENAS — Trailer

■ CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■■□

Entrevistas con la «bisexuada» (que no bisexual...) **Anne Heche**, **Robert de Niro**, el director **Barry Levison** o **Dustin Hoffman**. Un *making of*, *trailer* cinematográfico y fichas técnicas y artísticas. La valía de los personajes que protagonizan estos contenidos adicionales, dan la suficiente calidad a este apartado del DVD.

■ PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:

Idiomas: castellano 5.1, inglés Dolby Surround
Subtítulos: castellano e inglés

■ TIPO DE DVD: DVD 9. Formato 1:77, 16x9

■ COMPAÑÍA: **Columbia TriStar Home Video**

■ PRECIO: 3.995 Ptas. / 24.01 Euros

■ VALORACIÓN: ■■■■■

El oportuno libro de **Larry Beinhart**, American Hero, encuentra en este *film* titulado *Wag the dog* en el original, una adaptación muy digna. Dirigida por el experimentado **Barry Levison** y producida por el propio director y **Robert de Niro**. Música guitarrera de **Mark Knopfler**. Una edición en DVD que de seguro amortizarán en su casa.





Una producción que llega ahora al salón de nuestra casa para acabar con los aburrimientos intelectuales de las sobremesas familiares.



The Rocky Horror Picture Show

Una pareja de tortolitos, Janet y Brad (**Susan Sarandon** y **Barry Bostwick**), llegan en una noche de lluvia a una siniestra mansión donde se encuentran con un tal Dr. Frank-N-Furter (**Tim Curry**). El médico en particular resulta algo excéntrico y les mostrará su último experimento: la reanimación de una criatura creada por él mismo. Rocky se llama «el monstruo», una parodia del hombre musculado y descerebrado. Ahora se cumple el 25 aniversario de esta creación musical que ha paseado palmito por **Broadway**. Aunque «pasen» de los musicales, la rocambolesca historia les divertirá de cualquier modo. **I.G.**

CALIDAD DE LOS EXTRAS:
Un vigésimo quinto aniversario merecía una edición con dos discos y toda suerte de extras. Podrán hacer hasta karaoke, disfrutar de un final «incorrecto» casi más entretenido que el original, selección de fotos, escenas inéditas, una canción suprimida en el montaje final, un documental, instrucciones precisas para disfrutar el espectáculo, etc.

PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:
Idiomas: inglés 5.1
Subtítulos: inglés y castellano

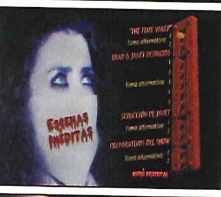
TIPO DE DVD: DVD 9 Formato 16:9; 1:66:1

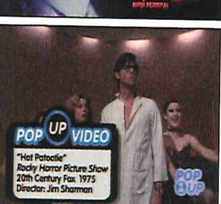
COMPAÑÍA: **20th Century Fox Home Entertainment**

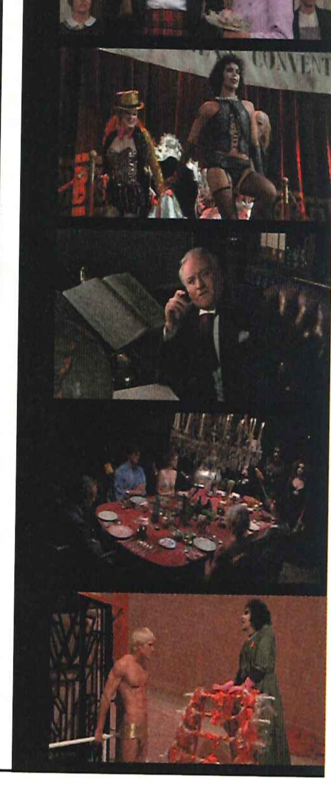
PRECIO: 4.995 Ptas. / 26,01 Euros

VALORACIÓN:
La oportunidad perfecta para disfrutar en casa de un musical de **Broadway** de los más divertidos. Curiosidades mil como la participación de **Meat Loaf** y su opinión, o el pluriempleo del músico, guionista y actor **Richard O'Brian**. Los menús ya de por sí son la monda y es que la **Fox** no ha podido dejar cabos sueltos en esta edición digital.







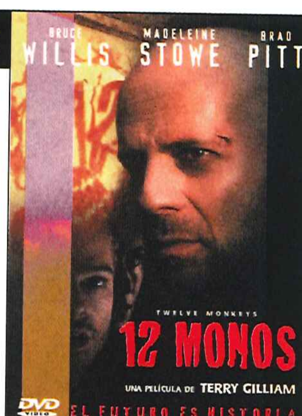




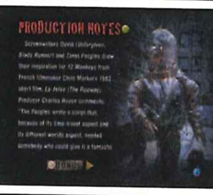
Como dice uno de los personajes en un momento: "no es fácil pasárselo bien". TRHPS nos hace más fácil el camino hacia la pura diversión sin movernos de casa.

12 Monos

Viajes en el tiempo para salvar a la humanidad de un virus que ha aniquilado a la mayoría de la población. Esa es la historia que sirve entre otras cosas, para demostrar que **Brad Pitt** es algo más que un chico guapo. Advertimos a sus fans que no sale tan favorecido como en otras ocasiones. El guión corre a cargo de **Dave** y **Janet Peoples**. De él ya comentamos su trabajo en *Soldier*. Ahora repite ambiente futurista y personajes marginados. **Terry Gilliam** dirige la orquesta de esta historia basada en un cortometraje francés titulado *La jetée* de **Chris Marker**. Una historia que busca el desmarque sin hacer fuera de juego. **I.G.**









CALIDAD DE LOS EXTRAS:
Terry Gilliam (director) y **Charles Reven** (productor) comentan lo mejor de su trabajo. *Making of* para ver como los realizadores consiguen hacer llegar a un oso y a un león a un lugar tan inhóspito como el que se retrata justo al principio del *film*. Para no perder los mejores trucos del director de *Las aventuras del Barón Munchausen* (1.989).

PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:
Idiomas: castellano Dolby Surround, inglés 5.1, italiano Dolby Surround.
Subtitulos: castellano, inglés, italiano, turco, griego, checo, portugués...

TIPO DE DVD: DVD 9

COMPAÑÍA: **Columbia TriStar Pictures**

PRECIO: 3.995 Ptas. / 24.01 Euros

VALORACIÓN:
Interesante visión de los viajes espacio temporales que adquieren una desgarradora dimensión interior hacia el ser humano (esperen al final). Los montajes de imágenes ganan en formato digital y la selección de idiomas permite cerciorarnos de cómo se va curtiendo **Brad Pitt** como actor y **Bruce Willis**... ahí está. Merecida adaptación.






Agárralo Como Puedas 2 1/2



Leslie Nielsen vuelve a meterse en la piel del incompetente teniente Drebin en una nueva e imparable sucesión de *gags* y chistes absurdos en la más pura tradición de los hermanos **Abrahams** y **David Zucker**, creadores de *Aterrriza como Puedas* y *Top Secret*. Algunas secuencias y diálogos continúan siendo antológicos. **B.S.**

CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■□□
Dos *trailers* de cine (sin subtitular) y comentarios en grupo de **David Zucker**, **Robert Weiss** y **Peter Tilden** con subtítulos en castellano.

PISTAS DE AUDIO:
Idiomas: castellano surround, inglés 5.1.
Subtítulos: castellano, inglés, francés, griego...

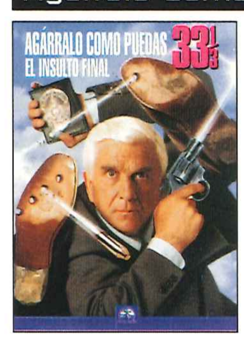
TIPO DE DVD: DVD 5

COMPAÑÍA: **Paramount Home Video**

PRECIO: 3.995 Ptas./24,01 Euros

VALORACIÓN: ■■■□□
El equipo creativo de *Aterriza Como Puedas* se encontraba en su mejor momento, y eso se nota en la continua e imparable cascada de *gags* visuales y verbales que fluyen a lo largo de los 82 minutos de película. Lejos de envejecer mal, como sucede con otros *films*, el humor de ***Agárralo Como Puedas 2 1/2*** conserva toda su frescura. Te será imposible parar de reir.

Agárralo Como puedas 33 1/3



La saga del teniente Drebin no pudo tener mejor colofón que con este tercer episodio. Desde el inicio, con la parodia de la secuencia de la estación de *Los Intocables*, hasta el final, la caótica ceremonia de los Oscar, ***33 1/3*** se consagró como el summum del humor absurdo. A partir de aquí, todo ha sido cuesta abajo. **B.S.**

CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■□□
Trailer de cine (sin subtitular) y comentarios en grupo de **David Zucker**, **Robert Weiss**, **Peter Segal** y **Michael Ewing** con subtítulos en castellano

PISTAS DE AUDIO:
Idiomas: castellano 5.1, inglés 5.1
Subtítulos: castellano e inglés

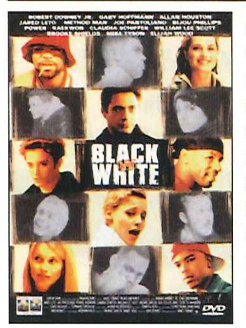
TIPO DE DVD: DVD 5

COMPAÑÍA: **Paramount Home Video**

PRECIO: 3.995 Ptas. / 24,01 Euros

VALORACIÓN: ■■■■□
Es una pena que el resto de *films* bajo guión de **Pat Proft** (el verdadero genio tras los diálogos de la saga *Agárralo Como Puedas* y las dos entregas de *Hot Shots*) no hayan rozado ni de lejos el estado de gracia que alcanzan los diálogos y las situaciones que ofrece ***Agárralo Como Puedas 33 1/3***. Pocas películas te arrancarán tantas carcajadas como ésta.

Black & White



Sociedad estadounidense: Negros tratando de ser ricos como los blancos anglosajones protestantes, y pálidas moscas en leche tratando de «entrar en la onda» a ritmo de rap. El retrato costumbrista termina contando una historia de asesinatos, venganzas pasionales, autoafirmaciones de la personalidad y carreras musicales. **I.G.**

CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■□□□
Descafeinados si no sabemos inglés más que fluidamente. *Makin of* poco curioso por el toque costumbrista de las imágenes, comentarios sin traducción.

PISTAS DE AUDIO:
Idiomas: alemán, inglés, francés, todos en 5.1
Subtítulos: inglés, alemán, francés, holandés, polaco, búlgaro, checo, húngaro, islandés, finlandés, etc.

TIPO DE DVD: DVD 5

COMPAÑÍA: **Columbia TriStar Home Video**

PRECIO: 3.995 Ptas. / 24,01 Euros

VALORACIÓN: ■■■□□
Para paladares muy específicos. La adaptación al DVD hace ganar la banda sonora y su ritmo rapero. El problema es que el idioma (falta el castellano), resulta una barrera que puede que algunos públicos no puedan superar sin un curso de inglés *Made in America*. Este punto desluce hasta el apartado de los extras. Una pena, el retrato social resulta curioso.

Leyenda Urbana 2



Nueva muestra de terror *teen* que continúa el fenómeno de las leyendas urbanas. Chicas curvilíneas y huidizas, jovenzuelos insensatos y un éxotico asesino que utiliza una máscara de esgrima para ocultar su rostro...todo lo que esperan los fans del género. Lo mejor, la escena del riñón y el cameo de **Rebeca Gayheart**. **B.S.**

CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■■□
Comentarios del director, tomas falsas, *making of*, *trailer* de cine y nada menos que siete escenas eliminadas, todo ello subtitulado en castellano.

PISTAS DE AUDIO:
Idiomas: castellano, inglés, italiano (todos 5.1)
Subtítulos: castellano, inglés, italiano y portugués

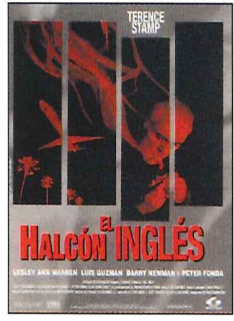
TIPO DE DVD: DVD 9

COMPAÑÍA: **Columbia TriStar Home Video**

PRECIO: 3.995 Ptas. / 24.01 Euros

VALORACIÓN: ■■■□□
El rentable género del terror para adolescentes vuelve a presentar la misma fórmula, sin innovaciones de ningún tipo. Se echa en falta la mano de algún guionista con talento, tipo **Kevin Williamson,** lo que demuestra que hasta en el género más casposo siempre hay clases. Al menos, ***Leyenda Urbana 2*** ofrece la casquería y los sustos que prometía, lo que es de agradecer.

El Halcón Inglés



Un inglés algo más que típico (**Terence Stamp**), viaja a **Estados Unidos** para saber qué fue de su hija. Descubrirá todo un submundo de corrupción al que le dará un buen mordisco vengativo con la clase y el estilo británico, sin mucho alboroto. Aprovecha el tirón del director recién oscarizado **Steven Soderbergh**. **I.G.**

CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■□□
Las entrevistas con el director y los actores protagonistas, suponen un aliciente para esta adaptación de DVD. Además *trailer* y *making of*.

PISTAS DE AUDIO:
Idiomas: castellano, inglés, ambos en 5.1
Subtítulos: castellano e inglés

TIPO DE DVD: DVD 5

COMPAÑÍA: **Lauren Films**

PRECIO: 3.995 Ptas. / 24,01 Euros

VALORACIÓN: ■■■□□
Soderbergh demuestra con holgura que comenzó en el mundo de la imagen con vídeos musicales. También deja claro porque se ha llevado un Oscar. No se pierdan el tratamiento temporal de la historia que se narra. Los saltos y las elipsis resultan un experimento vanguardista pero con clase, algo difícil en esta época. Una buena historia en formato digital.

Después de una noche



¿Quién no ha sentido nostalgia por esas viejas amistades que sobreviven a cualquier contratiempo? Max (**W. Snipes**) va a hacer algo más que reencontrarse con un amigo (**Robert Downey Jr.**) en **Nueva York**. Punto de partida de una historia de parejas, de compatibilidad de caracteres y de sentimientos humanos. **I.G.**

CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■■□
Para ser una producción independiente, el DVD lo sabe aprovechar: *making of*, entrevistas, *trailers*, fichas técnicas y artísticas y filmografías.

PISTAS DE AUDIO:
Idiomas: español 5.1, inglés Dolby surround
Subtítulos: inglés, español

TIPO DE DVD: DVD 5. Formato 1:77, 16x9

COMPAÑÍA: **Columbia Tristar Pictures**

PRECIO: 3.995 Ptas./24.01 Euros

VALORACIÓN: ■■■□□
Mike Figgis, director, suele contar pocas cosas y hacer más hincapié en los retratos humanos. Repite en esta ocasión. La historia es simple y se la podría «reventar» en un par de líneas. Pero no, disfruten de la adaptación digital y déjense llevar por la ternura de un enfermo de sida (**Downey**). El DVD no sólo merece la pena para superproducciones espectaculares, ¿verdad?




noticias

WARNER HOME VIDEO

Atentos, Friendmaníacos

Warner edita la segunda tanda de capítulos de la exitosa serie «Friends»

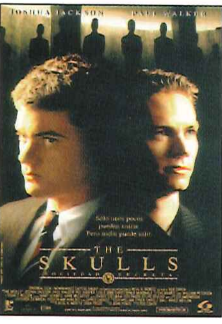






A partir del 9 de mayo estará en la calle a un precio de 7.995 ptas, la recopilación de episodios de la segunda temporada de ***Friends*** (que comprende desde el episodio 25 al 48). Sin duda, tras la gran popularidad adquirida por esta «sit-com» en nuestro país, y la gran acogida de la primera edición en DVD, el éxito de esta segunda entrega está garantizado.

The Skulls



Los Skulls son algo más que una hermandad de Universidad y el bueno de Luke (**Joshua Jackson**) se va a dar cuenta algo tarde. Su origen humilde va a hacer que se quede rápidamente cegado por el poder de conseguir un buen futuro profesional. Contexto juvenil yanki de sobra conocido por las series televisivas. **I.G.**

- CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■■□
  Parece mentira pero le sacan jugo. Las imágenes del rodaje, las secuencias inéditas y un *making of* completo le confieren más calidad a los extras que a la peli.
- PISTAS DE AUDIO:
  Idiomas: castellano 5.1, inglés 5.1,catalán 5.1
  Subtítulos: castellano, inglés
- TIPO DE DVD: DVD 9
- COMPAÑÍA: **Lauren Films**
- PRECIO: 3.995 ptas./24,01 Euros
- VALORACIÓN: ■■■□□
  Argumentalmente hablando, demasiadas expectativas creadas para resolver de un modo tan típicamente «moralín» si se me permite la incorrección gramatical. La adaptación en DVD, sin embargo, para ser justos, es buena. El sonido y la imagen gana, sobre todo a la hora de ver a los jóvenes y fornidos muchachos remando por el río que bordea el campus. Mucho guapo.



Legítima Defensa



Abogado recién licenciado en prácticas, comienza a hacer sus pinitos en el mundo de las indemnizaciones. El joven talento **Matt Damon**, tiene la suerte de trabajar a las órdenes del genio de **Francis Ford Coppola** que remata el reparto con, **Danny de Vito**, **John Voight** y **Danny Glover**. **I.G.**

- CALIDAD DE LOS EXTRAS: □□□□□
  Inexistentes. Una pena, hablamos del hombre que nos trajo el Vietnam real y del actor que fue un *cowboy* de ciudad.
- PISTAS DE AUDIO:
  Idiomas: castellano, inglés, francés (todos 5.1)
  Subtítulos: castellano, inglés, francés, danés, noruego, portugués, polaco, sueco e inglés para sordos.
- TIPO DE DVD: DVD 5
- COMPAÑÍA: **Paramount Home Video**
- PRECIO: 3.995 Ptas./24,01 Euros
- VALORACIÓN: ■■■□□
  El hecho de ser la adaptación de uno de los *best sellers* de **John Grisham**, supone que la adaptación en DVD merece la pena. El entretenimiento está servido para aquellos que quieren un retrato lo más parecido posible al mundo legislativo yanqui sin llegar a lo soporífero. **Coppola** también pone de su parte para conseguir tal efecto. Ojo con las caras de **Voight**.

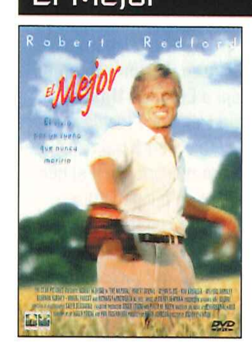
En La Línea de Fuego



Uno de los mayores éxitos de crítica y público de la longeva carrera de **Clint Eastwood**. **Wolfgang Petersen** dirige esta estupenda película en la que el huraño **Clint** interpreta a un veterano agente del Servicio Secreto, enfrentado a un psicópata (**John Malkovich**) que ha prometido asesinar al presidente de **EE.UU. B.S.**

- CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■■□
  Cinco escenas eliminadas, comentarios del director, *trailers*, *spots*, tres documentales y un detrás de las cámaras en cooperación con el Servicio Secreto.
- PISTAS DE AUDIO:
  Idiomas: castellano e italiano surround, Inglés 5.1.
  Subtítulos: castellano (en los extras también), inglés, italiano y portugués
- TIPO DE DVD: DVD 9
- COMPAÑÍA: **Columbia TriStar Home Video**
- PRECIO: 3.995 Ptas./24.01 Euros
- VALORACIÓN: ■■■■■
  Aquellos que no tuvieron la oportunidad de conseguir en su momento de este peliculón en DVD, pueden disfrutar ahora de esta cuidada edición de coleccionista, que llega acompañada de un sinfín de extras, incluido un interesantísimo detrás de las cámaras en cuya elaboración han participado integrantes del Servicio Secreto. Uno de los mejores lanzamientos del mes.

El Mejor



Barry Levinson (*Rain Man, La Cortina de Humo*) dirigió en 1984 a **Robert Redford** en esta historia épica sobre un prodigioso jugador de *baseball* de fabulosa pegada y misterioso pasado. Nominada a cuatro Oscar, ***El Mejor*** ofrece un reparto de lujo a la altura del protagonista: **Glenn Close**, **Robert Duvall**, **Kim Basinger**. **B.S.**

- CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■■□
  Por encima otros extras, que incluyen un documental y dos *trailers*, lo más valioso es el metraje inédito (subtitulado en castellano) incorporado al resto de película.
- PISTAS DE AUDIO:
  Idiomas: castellano estéreo, inglés 4.0, francés...
  Subtítulos: castellano, inglés, francés, alemán...
- TIPO DE DVD: DVD 9
- COMPAÑÍA: **Columbia TriStar Home Video**
- PRECIO: 3.995 Ptas./ 24.01 Euros
- VALORACIÓN: ■■■■□
  Una oportunidad única de disfrutar con todo su metraje original de una de las mejores películas que rodó **Redford** en los 80. Lógicamente, los que más van a disfrutar de *El Mejor* serán los amantes de las películas sobre deportes, especialmente del *Baseball*, un subgénero que ha dado títulos tan memorables como *Los Búfalos de Durham* o *El Orgullo de los Yankees*.

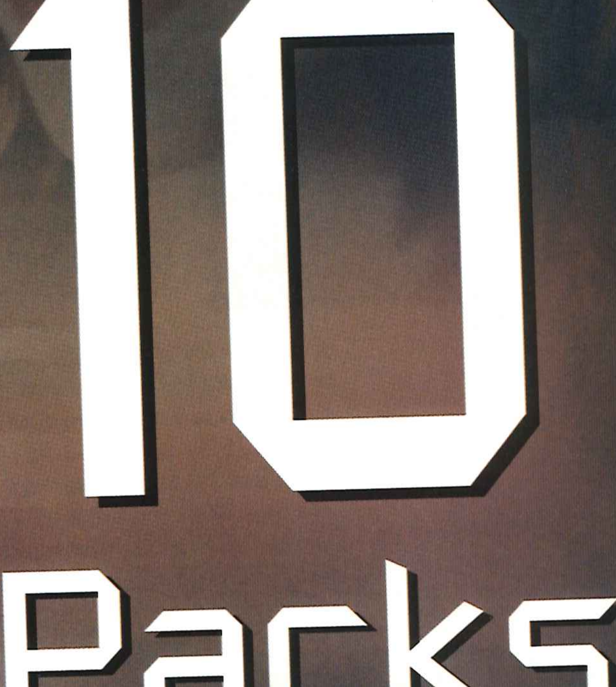
Björk: Volumen



Un DVD que recoge los últimos vídeos de la carrera en solitario de la vocalista de los **Sugar Cubes**. La cantante islandesa recopila sus clips más exitosos e impactantes. Entre ellos destacan *Human Behaviour* dirigido por **Michel Gondry** que también se encargó de las canciones de *Army of me, Joga* o *Hiperbalad.* **I.G.**

- CALIDAD DE LOS EXTRAS: □□□□□
  No hay. Solamente 14 vídeos en estado puro que no necesitan ni biografía, ni *making of* de ninguno de ellos. Quien quiera más, a Internet.
- PISTAS DE AUDIO:
  Inglés en Stereo.
  Formato 4:3
- TIPO DE DVD: 5
- COMPAÑÍA: **One Little Indian Records**
- PRECIO: 5.500 Ptas./33 Euros
- VALORACIÓN: ■■■□□
  Independientemente de que les guste **Björk**, lo cierto es que sus vídeos han sido de los más curiosos de los noventa. Sólo tienen que ver el de *Hunter*, sencillo pero para pensar. Acorde con su música siempre peculiar aderezada con su potente voz plagada de registros. Veremos parodias de musicales, mundos fantásticos casi de cuentos y la venganza de la naturaleza.

regalamos



10 Packs



Columbia TriStar Home Video y PlayStation 2 Revista Oficial te dan la oportunidad de conseguir uno de estos 10 packs dedicados a Julia Roberts. Cada pack contiene una colección de sus tres últimos éxitos cinematográficos más importantes y en formato DVD, (Notting Hill, La Boda De Mi Mejor Amigo y Erin Brockovich). Para conseguir alguno de estos 10 estupendos packs, sólo tienes que enviarnos el cupón adjunto con todos tus datos completos antes del 1 de junio a la siguiente dirección: PlayStation 2 Revista Oficial, Calle O´Donnell 12, Madrid 28009. No olvides poner en el sobre «Concurso Pack Julia Roberts».

«CONCURSO PACK JULIA ROBERTS»

Nombre ....

Apellidos ....

Teléfono .... Edad ....

Dirección ....

Población .... Provincia .... Código Postal ....



• No se admitirán fotocopias del cupón y sólo se aceptará un cupón por lector. • Los premios no podrán ser canjeados por dinero. • No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. • El nombre de los ganadores será publicado en próximos números de la revista. • La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

- COMPAÑÍA: SONY C.E.
- DESARROLLADOR: STUDIO LIVERPOOL
- DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
- PVP RECOMENDADO: 6.990 Ptas/ 42,01 €
- GÉNERO: DEPORTIVO
- JUGADORES: 1-2
- CIRCUITOS: 17
- COMPETICIONES: 4

por << Molokai >>

FORMULA ONE 2001

Los coches de Sony por sexta vez en parrilla



Todo un record. Estamos ante nada menos que la sexta entrega de ***Formula One*** para **PSone**. Durante todos estos años los coches más veloces del planeta nos han venido acompañando sin descanso. Cierto es que las posibilidades de mejora debido al cada vez más cercano límite de la consola se van agotando poco a poco. Esto no es óbice para que este ***Formula One 2001*** no deje de incluir un buen puñado de novedades que justifiquen esta nueva entrega. En primer lugar destaca la total actualización del programa. Por fin podemos disfrutar del presente campeonato y de **Fernando Alonso** a los mandos de su **Minardi**, pero a cambio decimos adiós a **De La Rosa** y **Gené**. También cuenta con un nuevo Arcade basado en ligas cuya participación requiere unos puntos determinados. Otras novedades son los desafíos y unas repeticiones con posibilidad de actuar sobre ellas. El principal inconveniente es el mismo de anteriores entregas: la escasa distancia que alcanza nuestro campo de visión hace difícil prever con suficiente antelación las curvas. ▮







Las ventajas de jugar en PS2 quedan patentes sobre todo en el suavizado de texturas. El entorno de los circuitos también sale beneficiado.



Gran Premio

Incuye Campeonato, Carrera Única y el nuevo modo Desafío



Disputar el Campeonato 2001 con todos los circuitos y escuderías de la actual temporada es todo un lujo. De hecho, ***Formula One 2001*** es el primer programa que lo permite. En **España** la principal atracción será **Fernando Alonso**. El nuevo modo Desafío es un buen complemento.



Detalles



NUEVO ARCADE
Podremos ir comprando nuevos coches y participando en ligas cada vez más exigentes.



REPETICIONES
A diferencia de ocasiones anteriores ahora tendremos poder para manipularlas a voluntad.

GRÁFICOS 9.0	Las mejoras respecto a anteriores versiones se aprecian especialmente en entornos y paisajes. El diseño de los coches, a la orden del día.
JUGABILIDAD 8.8	Transmite gran sensación de velocidad y el control es altamente satisfactorio. Un problema: poca distancia de visibilidad.
AUDIO EFECTOS 8.2 / BANDA SONORA 8.1	Escucharemos los efectos habituales de este tipo de juegos. La música acompaña durante el modo Arcade. Comentarios de carrera en castellano.
DURACIÓN 8.3	Los desafíos añaden algo más de duración al juego. Completar todas las ligas del modo Arcade nos llevará bastante tiempo.







SóLo Los mÁs deSeAdos
LLegan a PLatinUm.
Los mejores juegos de
PlayStation por 3.990 ptas.
PlayStation PLATINUM
PlayStation
PlayStation
Medievil 2 premio BAFTA Interactivo al mejor juego de videoconsola.
TODOS LOS JUEGOS DE PLAYSTATION
SON COMPATIBLES CON PLAYSTATION 2
PlayStation
Todo el PODER en tus MANOS
www.es.scee.com
"PlayStation" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a trademark of the Sony Corporation. All the trademarks remain the property of their respective owners.
TBWA

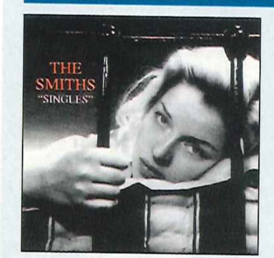
por << Rafa Notario >>



Gigantescos artilugios bombeando líquidos pegajosos sobre la audiencia. Las guitarras más chirriantes del Rock contemporáneo. Sadomasoquismo. Violencia escénica. El vocalista ardiendo en directo.Todo esto y mucho más es Rammstein. La ultima tribu bárbara de la civilizada Europa, que ataca con nuevo disco y gira mundial. El Circo del Horror está de nuevo en marcha. Pasen y vean...

Volumen BRUTAL

The Smiths

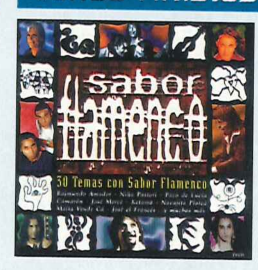


■ TÍTULO: **Singles**

■ COMPAÑÍA: **Warner Music**

Reedición del imprescindible compilatorio de los *singles* de una de las bandas más heterodoxas -y sin embargo más populares- del *Pop* británico e internacional de los años 80: **The Smiths**, el legendario grupo del carismático cantante **Morrissey** y el personalísimo guitarrista **Johnny Marr**. Clásicos *Pop* como la extraordinaria *This Charming Man, Hand In Glove, Panic*... hasta 18 canciones por las que el tiempo parece no haber transcurrido. Melodías cristalinas dotadas de una intensidad emocional que sólo los **Smiths** fueron capaces de lograr. Merecería la pena sólo por la húmeda mirada de **Diana Dors** en la portada. Una joyita.

Varios Artistas



■ TÍTULO: **Sabor Flamenco**

■ COMPAÑÍA: **Universal**

Doble disco que, como indica su subtítulo *30 Temas Con Sabor Flamenco*, recoge un puñado de las canciones más populares del (tan traído y llevado) *Nuevo Flamenco* y territorios aledaños. ***Sabor Flamenco*** reúne a algunos de los mejores cantaores -y cantaoras- de última generación (**Camarón**, **Morente**, **Carmen Linares**, **Remedios Amaya**, **Duquende**, **El Cigala**, **José Mercé**...), los monarcas de la *Guitarra Flamenca* (**Paco de Lucía** y **Manolo Sanlúcar**), las estrellas de la *Fusión* (**Ketama**, **Raimundo**, **Sorderita**, **Radio Tarifa**...) y los nuevos talentos (**Niña Pastori**, **Maita Vende Cá**, **Marina Heredia**...).

Manic Street Preachers



■ TÍTULO: **Know your Enemy**

■ COMPAÑÍA: **Epic**

Los galeses **Manic Street Preachers** han reforzado su sonido y su arsenal ideológico en este ***Know Your Enemy***, continuación de su triunfal *This Is My Truth Tell Me Yours* de 1999. 16 Canciones (más la sorpresa escondida al final del disco) que oscilan entre la rabia *Punk* de *Found That Soul* o *Intravenous Agnostic*, y el *Pop* combativo de *Ocean Spray* o *Miss Europe Disco Dancer*. Temáticas cada vez más radicalizadas que inciden (de nuevo) en la Guerra Civil Española (*My Guernica*), el caso del «niño balsero» (*Baby Elian*), o la falsedad de los políticos (*Freedom Of Speech Don't Feed My Children*).



entrevista

Vuestro nuevo disco que acaba de salir al mercado, *Mutter*, parece destinado a ser el de la consagración definitiva de Rammstein a nivel internacional. ¿Es quizá vuestra obra más «comercial», hasta la fecha?

No. No nos esforzamos en producir canciones «comerciales» o «temas de éxito». No escribimos nuestro material para llegar a ésta o a esta otra persona.

Es patente, sin embargo, una evolución en el sonido del grupo que os ha llevado, por ejemplo, a incluir ritmos *Jungle* en alguna canción, algo impensable en el pasado...

Digamos que hemos intentado retener las partes claves de nuestro sonido y desarrollar nuevas áreas a su alrededor. Si al escuchar estos temas detectas algunas diferencias es porque, sencillamente,hemos evolucionado como banda, hemos alcanzado un rango más alto. Se podría decir que este disco está más orientado hacia las canciones.

<Tocamos desnudos en USA para demostrar nuestro respeto a la tradición de Halloween>

Sin embargo, el productor sigue siendo **Jacob Hellner**, el mismo de todos vuestros álbumes anteriores

*¿Y por qué cambiar un equipo ganador? **Jacob** es el productor idóneo para **Rammstein**, es como un miembro del grupo. El sabe cómo sacar lo mejor de nosotros a la hora de grabar.*

Vuestros shows incluyen escenas de dominación extrema, pirotecnia, agresiones... ¿Cómo empezasteis a incluir todos estos elementos en las actuaciones?

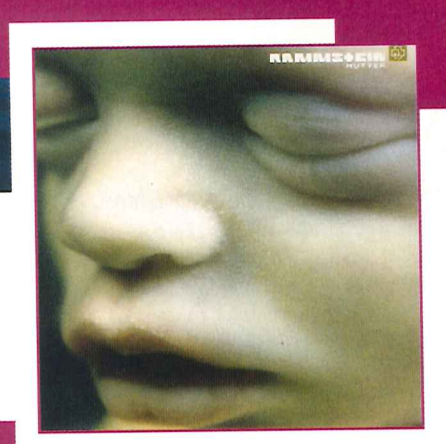
Till, nuestro cantante, se aburría en el escenario cuando no cantaba, así que decidimos introducir algunos «efectos especiales» que animarán la situación.Una cosa condujo a la otra y así empezamos a jugar con fuego...

Y eso os ha traído problemas, especialmente en **USA**, ¿verdad? (Un concierto del grupo fue interrumpido en **Washington D.C.** por la policía y dos de sus miembros detenidos por aparecer desnudos en escena).

Cierto. Para nosotros es difícil entender lo que pasó. Era el día de Halloween y salimos desnudos para demostrar nuestro respeto a una bella tradición norteamericana. Halloween es un día tan importante allí que quisimos hacer algo especial.Y entonces la policía puso fin a todo. A veces, tener una imagen «mala» o «difícil» puede ser más interesante. Démonos cuenta: ¡la mayoría de las bandas son aburridas!

Para terminar, ¿qué nuevas sorpresas nos reserva vuestro nuevo espectáculo en directo? ¿Sacrificios humanos?

*Si hablas sobre un secreto, ya no es ningún secreto, je,je... Todo lo que podemos decir por el momento es que será 100% **Rammstein**. Y 100% Rock.*





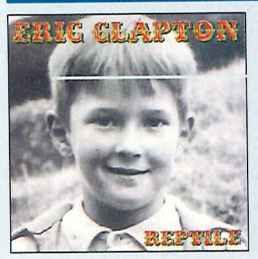
Rammstein

■ TÍTULO: **Mutter**

■ COMPAÑÍA: **Polydor-Universal**

Inquietante desde la portada, este ***Mutter*** (Madre), cuarto trabajo del grupo de *Metal Industrial* más potente de **Europa**, contiene grandes cantidades de todos los elementos que han convertido a **Rammstein** en lo que son. Guitarras aplastantes, textos (en alemán) de un romanticismo demente, ritmos marciales y agresividad electrónica. Canciones como *Links 2-3-4* o *Feuer Frei!* (la primera de ellas ha sido escogida como primer *single* extraído del álbum) parecen irremisiblemente avocadas a conducir al grupo al Olimpo de las Estrellas, reservado casi en exclusiva a los grupos ingleses y noteamericanos. Desde luego **Rammstein** lo tienen claro: «El ayer ha muerto», proclaman. Para ellos, evidentemente, el futuro no tiene mala pinta.

Eric Clapton



■ TÍTULO: **Reptile**

■ COMPAÑÍA: **Warner Music**

Resulta evidente la intención de **Eric Clapton** de poner en este ***Reptile*** toda la carne en el asador. Una mirada a los créditos del disco ofrece agradables alicientes: **Billy Preston**, **Joe Sample**, **Andy Fairweather**, **The Impressions**... Leyendas de la *Música Negra* poniendo su talento al servicio de un disco maduro y reposado, pleno de aromas a *Blues, Country, Soul...* y hasta *Bossa Nova*. Las versiones de autores clásicos de la *Historia del Pop* (**Stevie Wonder**, **Ray Charles**, **J. J. Cale**...) se alternan sin estridencias con los temas propios en esta nueva obra de un artista que atraviesa una larga segunda juventud.

Bee Gees



■ TÍTULO: **This is where I came in**

■ COMPAÑÍA: **Universal-Polydor**

Han vuelto. **Robin**, **Barry** y **Maurice Gibb**. **The Bee Gees**, las voces aflautadas mas célebres de la música *Pop* han tardado nada menos que ¡tres años! en completar este ***This Is Where I Came In***, que ellos mismos han compuesto, producido y grabado. El resultado, claro, es puro **Bee Gees**. Los **Gibb** afrontan en este nuevo trabajo una búsqueda de sus raíces musicales (*Rock, Soul, Balada*) sin perder su característica impronta personal. De todo eso hay en este álbum: *Funk* con ribetes *folkies*, *Rock* melódico, temas sentimentales... *La Fiebre Del Sábado Noche* quedó atrás, pero los **Bee Gees** siguen vivos. Y en la brecha.

Tam Tam Go



■ TÍTULO: **Miscelánea**

■ COMPAÑÍA: **Virgin**

Para entender qué es ***Miscelánea***, resulta prioritario aclarar lo que no es: una compilación de éxitos al uso. Reacios ante la idea de la tópica recopilación de sus temas más populares extraídos sin más de sus anteriores trabajos, los hermanos **Campillo** han optado por una fórmula intermedia. De un lado, las versiones originales de buena parte de los temas clave del grupo (*Atrapados En La Red, Un Juramento Entre Tu Y Yo...*), y de otro, nuevas lecturas de señalados *hits* (*Espaldas Mojadas, Este Payo, Manuel Raquel...*), enriquecidas por el paso de los años y la vida. Memoria musical de un grupo con mucho futuro.

Breves

■ ***Na Esquina*** es el título del nuevo trabajo del genio de la música brasileña **Joao Bosco**. 12 nuevas canciones en el que es el decimonoveno álbum de uno de los artistas más prestigiosos del mundo entero.

■ Tras dos años de ausencia de los escenarios, **Alejandro Sanz** regresa en el 2001 con su nueva gira «El Alma Al Aire». Durante los meses de junio, julio y agosto, el *Tour* recorrerá las principales ciudades españolas. Las entradas están ya a la venta en las siguientes localidades: Valladolid (22-VI), Murcia (24-VI), Granada (26-VI), Madrid (28-VI), Barcelona (3-VII) y Sevilla (8-VII). Seguiremos informando.

■ Una de las bandas sonoras más llamativas del año es la perteneciente a la película ***Tigre y Dragón*** con música del compositor **Tan Dun** y la especialísima voz de la estrella de la estrella del *Pop* chino **Coco Lee**. Para paladares sofisticados y amigos de lo más exótico.

■ La bellísima cantante británica de origen nigeriano **Sade**, a punto de alcanzar los cinco millones de copias vendidas de su último trabajo. Y casi 200.000 en nuestro país. Lo bueno no pasa de moda...

■ El grupo del que más se habla en la escena independiente madrileña son los **Turbolovers**. Parece inminente el momento en que entren en estudio para grabar su esperado primer album. Mas noticias en las próximas semanas.

■ **Los Piratas** repiten actuación en **Madrid** tras su sonados éxitos en sus conciertos del mes de marzo y su fulminante entrada en los *hit parades* nacionales. La fecha es el sábado 21 de abril en la sala **La Riviera** (22'00 h.)

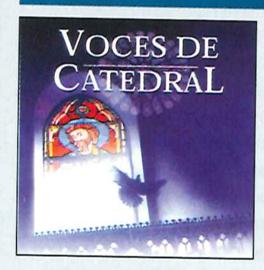
■ **Travis** están dando los últimos toques a su nuevo álbum, que está siendo producido por **Nigel Godrich** y saldrá a la venta durante el próximo mes de mayo



■ **Anastacia** da el golpe también en **España**. Disco de oro (más de 50.000 discos vendidos) y próxima visita promocional a estas tierras. Esto no ha hecho mas que empezar...

■ Como colofón a su gira mundial, **Pearl Jam** publican el disco en directo ***Jones Beach / New York***, probablemente el concierto más emblemático del grupo de **Seattle**.

Varios

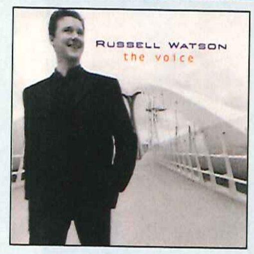


■ TÍTULO:
Voces de Catedral

■ COMPAÑÍA:
Emi

Voces De Catedral es un doble álbum que recoge una cuidada selección de grandes obras de la música religiosa, en el amplio periodo que se extiende desde el Medioevo hasta el siglo XX. Este disco incluye destacadísimos coros religiosos como el *Gloria In Excelsis Deo*, de **Vivaldi**; el *Miserere* de **Allegri**; el *Dixit Dominus* y el *Aleluya* de **Haendel**; la *Misa En Do Menor* y el *Ave Veram Corpus* de **Mozart**, etc, etc..., corriendo la interpretación a cargo de las mejores formaciones corales del mundo: **Collegium Vocale de Ghent**, **Schutz Choir Of London**...
Música envolvente anti-stress para desconectar.

Russell Watson

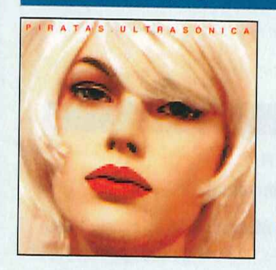


■ TÍTULO:
The Voice

■ COMPAÑÍA:
Decca

Russell Watson es la gran sorpresa de las listas de éxitos británicas. En tan sólo cuatro meses ha vendido más de 600.000 copias de su primer disco ***The Voice***, acaparando portadas de revistas y programas de televisión en un fenómeno sin precedentes. Porque **Russell Watson**, aclarémoslo, es el tenor de ópera de más rápida ascensión en el **Reino Unido**. ***The Voice***, el disco responsable de tan meteórica ascensión, aúna nuevas composiciones y clásicos operísticos (*La Donna E Mobile*, *Caruso*) con canciones populares (*Barcelona*, *Bridge Over Troubled Water*) en un disco ideado para acercar el *Bel Canto* a todos los públicos.

Los Piratas

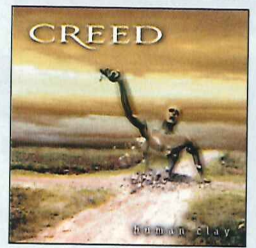


■ TÍTULO:
Ultrasónica

■ COMPAÑÍA:
Warner Music

Los Piratas, grupo vigués de sólida trayectoria que se remonta a los primeros noventa, inicia con ***Ultrasónica*** una nueva etapa de su carrera. No han podido comenzar con mejor pie: entrada directa al nº12 de las listas de ventas españolas (primera aparición del grupo en listas en sus diez años de carrera), conciertos abarrotados... Un reconocimiento tan merecido como sorprendente, máxime teniendo en cuenta que ***Ultrasónica*** es, que quede claro, un disco de *Rock*. Con todas las letras. Y es sabido que no atraviesa el *Rock* por su mejor momento en nuestro país. Aunque, con discos así, quizá no todo esté perdido...

Creed



■ TÍTULO:
Human Clay

■ COMPAÑÍA:
Epic

Aclamado como principal representante del pujante (en **USA**) movimiento de grupos metálicos de orientación cristiana, el trío de **Florida** vuelve con su segundo trabajo, ***Human Clay***. Un disco que aparece en el mercado con la difícil misión de superar los 13 millones de copias vendidas de su disco de debut *My Own Prison*. Musicalmente, ***Human Clay*** bebe sin reparos de las fuentes del sonido *Grunge* original (muy especialmente **Soundgarden** y **Stone Temple Pilots**), con la muy alargada sombra de **Led Zeppelin** planeando sobre el conjunto. Sonido rocoso y textos de alto contenido emocional es lo que ofrecen.

Daft Punk



■ TÍTULO:
Discovery

■ COMPAÑÍA:
Virgin

Datos imprescindibles: **Daft Punk** es un dúo compuesto por **Thomas Van Galter** y **Guy-Manuel de Homem Christo**. No se hacen fotos promocionales. Son franceses. En 1996 revolucionaron el panorama de la música *Dance Electrónica* con su single *Da Funk* y el subsiguiente álbum de presentación *Musique*. ***Discovery*** resulta ser un irresistible combinado de esencias setenteras, tecnología punta y cachondeo a raudales. A destacar la contagiosa *One More Time* (el tema llenapistas por excelencia), el *Funk* desbocado de *Voyager* y el sonido *Disco* de *Digital Love*. Si es diversión lo que andas buscando, éste es tu disco.

Varios Artistas



■ TÍTULO:
Anuncios TV-III

■ COMPAÑÍA:
Emi

Tercera entrega de esta serie de discos dedicados a recopilar las mejores canciones aparecidas como fondo musical de *spots* publicitarios en televisión. Músicas de muy diversas procedencias, estilos y caracteres: *Pop* español con **El Dúo Dinámico**, **Tequila**, **Los Diablos**, o los más actuales **Carlos Jean**, **Sexy Sadie** o **Electrobikinis**; estrellas del *Funk* o el *Soul* como *James Brown* o *Barry White*; leyendas como **Nat King Cole** y **Tom Jones**; estrellas del *Rock* como **Queen** y sonidos contemporáneos de la mano de **Portishead**, **Bram Van 3000** o **Guano Apes**. Un disco ideal para teleadictos. Practicantes del *zapping* abstenerse.

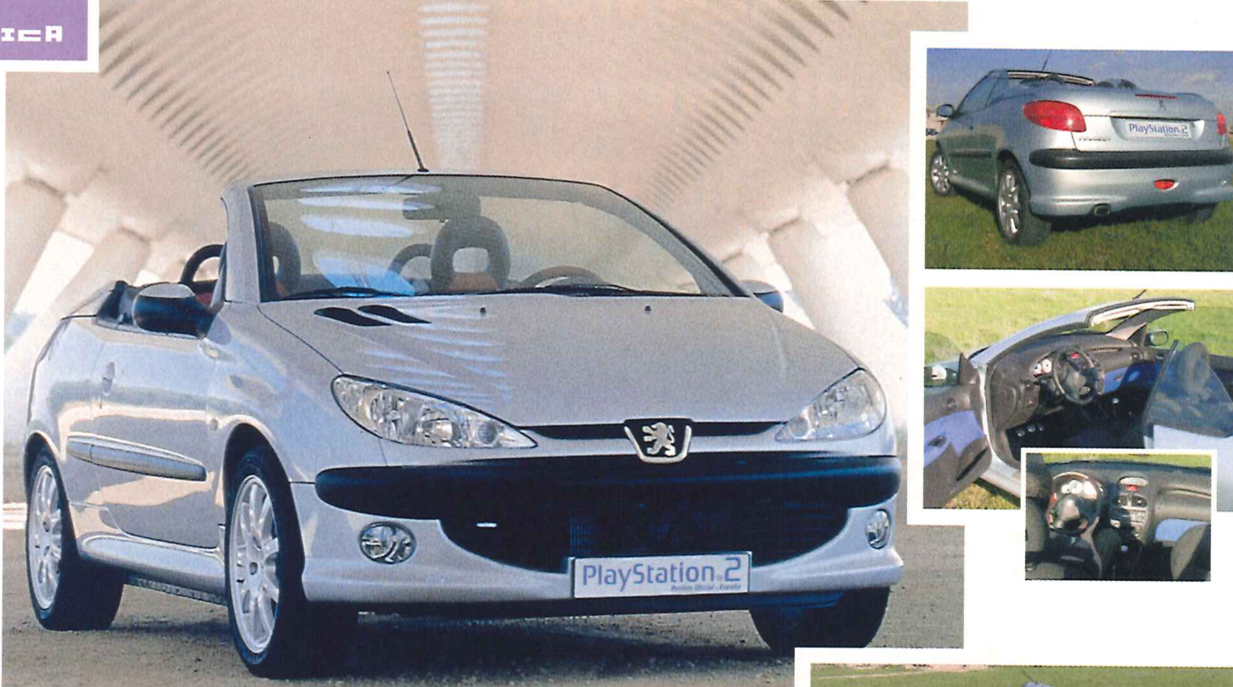
entre el

por << José Luis del Carpio >>

FICHA TÉCNICA

- MOTOR 1.997 CC.
- POTENCIA 138 CV.
- ACELERACIÓN 0/100 9,3 SEG.
- VELOCIDAD MÁXIMA 204 KM/H.
- PESO 1.152 KG.
- CONSUMO
  URBANO 11,2 L/100
  EXTRAURBANO 6,2 L/100
  MEDIO 8,0 L/100
- DIMENSIONES
  LARGO: 3.835 MM.
  ALTO: 1.673 MM.
  ANCHO: 1.373 MM.
  MALETERO: 390/185 L.







PVP-R:
3.138.800 Ptas
18.864,57 €









El mecanismo de apertura/cerrado del techo es rápido. Sólo tendremos que liberar dos pequeños pestillos.

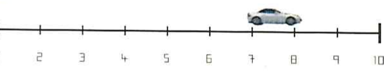
Por poco más de 3 millones tendremos un cabrio «serio» tanto en prestaciones como en equipamiento.

PEUGEOT

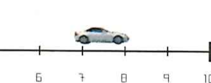
206 CC 2.0 16v

Un descapotable joven, con las prestaciones de un GTI y personalidad propia

www.peugeot.es







- MOTOR/ PRESTACIONES: 7 (escala 1–10)
- EQUIPAMIENTO: 7 (escala 1–10)
- DISEÑO: 7 (escala 1–10)



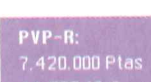
La «marca del león» expuso, en el **Salón de Ginebra** de 1998, un prototipo de convertible bajo la plataforma del futuro **206** (que salió a la venta 6 meses después). La excepcional acogida hizo que los responsables de la marca se decidieran a crear una versión comercial de dicho modelo, que llega en estas fechas al mercado en dos diferentes motorizaciones y con una estética impactante. El resultado es el que veis en las fotos: un coupé coqueto y un cabrio resultón en un solo coche, gracias al techo de chapa retráctil (idéntico al del **SLK**), que supone toda una demostración técnica y de diseño de los ingenieros de **Peugeot**. La versión que nos ocupa es sin duda la más atractiva de la gama (existen otras dos versiones 1.6 de 110 cv con cambio manual y automático), que monta el mismo motor de dos litros y 138 caballos que ya equipa el **206 GTI**. Caballos más que de sobra para mover con soltura los 1.152 kilos que pesa (sólo 100 más que el **206 GTI**) y que lo convierten en un pequeño deportivo con nervio y con un comportamiento excepcional gracias al magnífico bastidor y a la anchura de sus neumáticos (205 mm.). En carretera es agradable de conducir incluso a velocidades elevadas (a pesar de su alta sonoridad y una postura de conducción un poco incómoda para tallas altas), y gracias a su robustez, en zonas de curvas nos podremos divertir gracias a la sensación de aplomo que transmite en cualquier situación, incluso perdonándonos algún error. Aparte de su excepcional motor, merece destacarse su amplio equipamiento de serie, que incluye airbags frontales y laterales, ABS, Radio-CD, retrovisores eléctricos, tapicería exclusiva y un excelente climatizador, entre otras cosas. Entre el equipamiento opcional, por 150 mil pesetas podremos disponer de una moderna tapicería de cuero con la que gana mucho el coche, a pesar de que la tapicería de tela serie es juvenil y de tejido resistente. Quizá el tacto del volante y de los plásticos del salpicadero no transmiten la calidad de otros vehículos que sobrepasan los 3 millones, pero no hay que olvidar que el sobreprecio por tener el techo retráctil es de poco más de medio millón, cuando otras marcas, por ofrecer un mismo modelo con techo de lona, elevan la cifra final del coche en más de un millón y medio de pesetas. Respecto a las plazas traseras, son prácticamente testimoniales, y salvo para trayectos mínimos, sólo los niños podrán aprovecharlas. Los relojes con fondo blanco e iluminación nocturna en fósforo naranja, el pomo de la palanca de cambio en aluminio, el tubo de escape cromado, las llantas de 9 radios y su robusta zaga (desde atrás impresiona) son otras de las señas de identidad de este excepcional y relativamente asequible cabrio, cuyo comportamiento noble y sus prestaciones más que sobradas harán ganarse las simpatías de muchos. Pero sin duda, los que más pegarán los ojos a los concesionarios serán aquellos que buscan un coche con una estética que llame la atención, sin que por ello haya que renunciar a las bondades de un coche con un equipamiento completo y un confort de marcha notable. Un pequeño deportivo que tiene en el techo retráctil su principal atractivo y que satisfará al público eminentemente joven o a cualquier persona que no requiera de más de dos plazas «reales» para circular. El **Peugeot 206 CC** responderá sin duda a todas las exigencias.





FICHA TÉCNICA

- **MOTOR** 3.199 CC.
- **POTENCIA** 218 CV.
- **ACELERACIÓN 0/100** 6,9 SEG.
- **VELOCIDAD MÁXIMA** 245 KM/H.
- **PESO** 1.385 KG.
- **CONSUMO**
  URBANO 16,4 L/100
  EXTRAURBANO 8,0 L/100
  MEDIO 11,1 L/100
- **DIMENSIONES**
  LARGO: 4.010 MM.
  ALTO: 1.274 MM.
  ANCHO: 1.715 MM.
  MALETERO: 348/145 L.




PVP-R:
7.420.000 Ptas
44.595,10 €

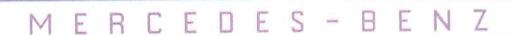


El SLK es uno de los coches más conseguidos de la extensa trayectoria de Mercedes-Benz.





El mecanismo electrohidráulico del techo del SLK es perfecto. Es tan atractivo cubierto como descapotado.

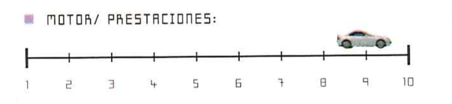


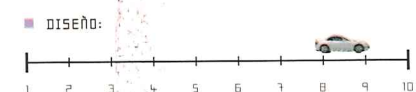
M E R C E D E S - B E N Z

www.mercedes-benz.es

SLK 320

Soberbio e incansable motor bajo una estética absolutamente apasionante







Después de probar y analizar el **206 CC** de 138 caballos, era casi obligado dar un repaso al **Mercedes SLK 320**, su referente en cuanto al mecanismo de retirada del techo. Los casi 220 caballos del V6 de 3,2 litros que monta **Mercedes** son, dejando de lado la estética, los protagonistas de este coche. Aunque la ganancia de caballos -apenas 20 más- respecto al **SLK 220**, no parecen justificar el casi millón de pesetas entre ambas versiones, el V6 se muestra muy superior al Kompressor de 2.3 litros no por dicho aumento, sino por la forma de trasladar esa cifra a las ruedas. Cualquier conductor sin experiencia podrá circular con el **SLK 320** sin tener ningún tipo de cuidado añadido. Es dócil cuando se quiere que lo sea, pero se transforma en un auténtico diablo a partir del 30 por ciento de recorrido de su acelerador. Cuando decidimos averiguar lo que dan de sí sus 217 caballos, nos encontramos con un motor que empuja como pocos y que es capaz de dejarnos pegados al asiento con una aceleración constante, sin altibajos, aderezada con el soberbio sonido del V6 que sólo percibiremos cuando demandemos este tipo de comportamiento del coche. De no ser así, apenas será perceptible (incluso descapotados), gracias a la excelente insonorización del bloque motor. Si con sus aceleraciones será cuando más disfrutemos del coche, las carreteras de curvas parecen ser su hábitat ideal. Sin embargo, para conseguir optimizar su rendimiento, se deberá tener cierta experiencia con propulsiones traseras, ya que los no habituados sentirán que el coche da la equívoca sensación de ir «suelto» al pasar a velocidades altas por curva (cuando en realidad no es así), debido a una dirección suave y a un tarado de suspensión no excesivamente duro. Y es que el **SLK** es un vehículo para disfrutar, para transmitir sensaciones más que para dejarse las ruedas en una carretera revirada. Tiene una vertiente indudablemente deportiva y cumple su cometido con creces, pero da la impresión de que **Mercedes** no ha querido sacrificar la comodidad de un uso continuo de este coche, a cambio de optimizar sus prestaciones deportivas extremas. Respecto a su equipamiento, un poco escaso teniendo en cuenta la factura que pagamos por él. Aparte del aire acondicionado independiente para los dos pasajeros y los excepcionales asientos (son todo un ejemplo para el resto de fabricantes en cuanto a comodidad y sujección) no encontramos ninguna exquisitez, ya que no monta ni climatizador, ni detalles como la apertura remota del maletero, o las luces de seguridad en la apertura de puertas. Vale que es una mentalidad deportiva, y un **SLK** no debe ofrecer lo mismo que una berlina de representación, pero se nos antoja bastante cortito en este aspecto, teniendo en cuenta la estrella que adorna su parrilla. En lo que no hay duda es en su aspecto. El diseño de las llantas de 5 radios, los intermitentes integrados en los retrovisores, el capó abombado, el soberbio sistema de techo escamoteable en el maletero, sus ópticas frontales y traseras, el tubo de escape cromado... Todo conforma un excelente diseño, a caballo entre la elegancia y la deportividad, que jamás pasará desapercibido, ya sea cubierto o a cielo abierto. Lamentablemente, los casi 7 millones y medio que cuesta harán que sean pocos los que puedan disfrutar de uno de los coches más bonitos, efectistas y efectivos del mercado. Una joya.




www.autocity.com

el portal del motor

Todo para tu coche



Pocos portales del mundo del motor hay tan completos como el de **Autocity**. En él encontrarás noticias sobre motociclismo o automovilismo, una revista con pruebas de coches y prototipos presentados en ferias, ofertas en coches nuevos y usados, directorio de *renting* a medida, agenda de talleres especializados, manuales de reparación y documentos técnicos, callejeros, reglamentación sobre el código de circulación, eventos deportivos y hasta *test* para superar los exámenes de conducir. Mención especial para el concurso de «rasca y gana» en *Flash*.

www.portalmix.com

curiosidades

Un poco de todo

Un portal de todo un poco: humor, juegos, ocio, curiosidades, gente, y más. Fotos divertidas, chistes, fotos de famosos, chismorreos de Gran Hermano 2001, animaciones, ilusiones ópticas, bromas, documentos sobre misterios, trucos de magia, imágenes de impacto, frases geniales, fotos de platillos volantes, los mejores relatos de humor, cuerpos tatuados, y hasta unos juegos desarrollados en Flash muy cachondos.



love.lycos.es

love lycos

Ligando por la red



Al portal **Lycos** también le gusta levantar pasiones. Su página WEB de contactos personales, una vez suscrito, te permite insertar tu perfil personal, más cinco detalles de la persona contraria que te hagan subir la temperatura y cinco más que te dejen frío. Puedes buscar a otros por edades, población, aficiones o por quienes hayan insertado su fotografía. Una vez localizada la persona le puedes enviar un *e-mail*, dejarle un mensaje en el libro de invitados o hacerle una proposición. Si conoces el grupo al que deseas unirte, puedes agruparte con gente que le gusten las citas a ciegas y participar en sus foros de debate. Una oportunidad única para entablar relaciones sin tener que salir de casa.

www.atrapalo.com

ocio al mejor precio

Ofertas de espectáculos



Espectáculos, viajes, vuelos y hoteles... pero con ofertas de lo más interesante. Por ejemplo, en entretenimientos se puede buscar por provincia, semana y evento, y te proporciona un listado con el programa escogido junto a las ofertas más económicas. Lo mismo ocurre con la selección de viajes, vuelos y hoteles. Una vez registrado, puedes optar por comprar talones **Bancotel**, que te permiten descuentos de hasta el 65 por ciento, presentando los mismos, como si se tratase de dinero.

BREVES

CAMBIA NETWORK
Intercambio de banners

Acabas de diseñar una WEB, quieres darla a conocer y no sabes cómo. **Cambia Network** es uno de los mejores sitios de intercambio de *banners*. Por suscribirte, te regalan 1.000 apariciones de tu banner en otras páginas WEB.



www.cambia.net

CIUDADHOY.COM
Puerta de entrada a lo que ocurre en tu ciudad

Información sobre restaurantes, hoteles, sitios de tapas, tiendas, lugares de copas, deportes, cultura, transportes, música, cartelera de cine, televisión, tráfico, callejero y sus páginas amarillas.



www.ciudadhoy.com

DEREGALAR.COM
Presentes gratis y de pago

El mejor sitio donde adquirir *DVD-Video*, manga, *CD-R*, *CD-RW*, *Business Card*, cartuchos de tinta reciclados, artesanía en vidrio soplado o cuadros de artistas noveles. Sin pagar también hay lo suyo: correo con dominio .tv, mensajes gratis a móviles, imágenes...



www.deregalar.com

AHORAQUE.COM
Para jóvenes profesionales

Pensado para buscar trabajo una vez terminados los estudios en la universidad. En **Ahoraque.com** te muestran cómo elaborar un *currículum vitae*, un catálogo de instituciones y cursos, convocatorias de becas y oposiciones, y una estupenda bolsa de empleo.



www.ahoraque.com

TUAPUESTA.COM
Jugadas con dinero de por medio

Para los que gusten de apuestas o porras. Al registrarte te facilitan 10.000 puntos para apostarlos libremente en eventos deportivos, espectáculos, economía, loterías y política. Los puntos se canjean por premios o por dinero.



www.tuapuesta.com

F-1 LIVE.COM
La Fórmula 1 en directo

Todas las noticias sobre las carreras de la **F1**. Tienes, además, los informes de la temporada actual, fotos y fondos de pantalla, datos sobre los circuitos, una tienda para comprar camisetas, polos, relojes, coches a escala...



www.f-1live.com

www.dooyoo.es

tomar las mejores decisiones

La opinión de los consumidores

Comprar algo si no se conoce una opinión sobre ello es complicado... De ahí que **Dooyoo** haya diseñado esta página WEB donde los usuarios pueden expresar libremente sus opiniones. Y quienes mejor que los usuarios para dictaminar sobre algo. Catalogado en ordenadores, deporte, motor, belleza y moda, medios de comunicación, electrónica, finanzas, comercios electrónicos, juegos y consolas, viajes, cine, música, cultura, restaurantes, hoteles, discotecas, carreras, masters... Y si posees un *Palm* u otro *PDA*, puedes suscribirte, y al sincronizar éste con el ordenador, recibes la misma información en tu dispositivo de mano.



www.zetazeta.com

zeta digital

La entrada a las publicaciones de Zeta



Desde el portal oficial de **Internet** del **Grupo Zeta** se tiene acceso a todas las publicaciones digitales de la editorial: **El Periódico** y sus diez ediciones nacionales, el diario **Sport**, la revista **Tiempo**, **Interviú**, **Super Juegos**, **PC Plus**, **Primera Línea**, la página oficial de **Mortadelo y Filemón**, **Ediciones B** y **Zeta Multimedia**. En un futuro está prevista la incorporación de **Pequeños anuncios**, **Woman**, **You** y **Viajar**.

Al margen de ser una entrada múltiple, también cuenta con un correo electrónico con diversos dominios para elegir el que más guste, selección de cualquiera de los foros de las revistas digitales, ingreso en alguno de los múltiples chat y la consulta de los concursos que se están dando en alguna de las páginas WEB de **Zeta Digital** para poder participar. Todo a un «clic» de distancia.

www.travelprice.com

viajar con precios de saldo

Agencia de viajes virtual

Si vuelas con frecuencia no deberías dejar de visitar la página de **Travelprice**. Seleccionando el día de ida y vuelta, y el origen y el destino, su buscador proporciona las mejores ofertas de vuelos con distintas compañías y escalas, con posibilidad de reserva *online*. Se puede hacer lo propio con coches y hoteles, y hasta subastan viajes a precios de risa. En cuanto a servicios añaden informes sobre países, cambio de divisas, consejos de salud, meteorología, y hasta preparan un *magazine* virtual con destinos recomendados. Si se dispone de teléfono WAP te explican cómo conectar con la WEB para la reserva.



CATÁLOGO
TODOS LOS JUEGOS DE PS2



- **NOMBRE DEL JUEGO:** All-Star Baseball 2001
- **COMPAÑÍA:** Acclaim
- **DISTRIBUIDOR:** Acclaim
- **PUNTUACIÓN:** 7.9
- **NÚMERO:** 4

VALORACIÓN: El primer título de tan conocido deporte en los **Estados Unidos** une a la espectacularidad típica de esta disciplina un control que te permitirá disfrutar con cada uno de los *Home Run*.



- **NOMBRE DEL JUEGO:** Aqua Aqua
- **COMPAÑÍA:** S.C.I.
- **DISTRIBUIDOR:** Proein
- **PUNTUACIÓN:** -
- **NÚMERO:** -

VALORACIÓN: La evolución del clásico *Wetrix* llega cargada de novedades, aunque el objetivo del *puzzle* es el mismo: construir presas para evitar que el agua que cae del cielo se pierda por los bordes.





- **NOMBRE DEL JUEGO:** Army Men Green Rogue
- **COMPAÑÍA:** 3DO
- **DISTRIBUIDOR:** Virgin Interactive
- **PUNTUACIÓN:** 6.1
- **NÚMERO:** 4

VALORACIÓN: Tu misión como el indestructible soldado Omega es la de penetrar en solitario en las numerosas filas del ejército marrón y hacer los mayores estragos posibles. Acción frenética en tercera persona.



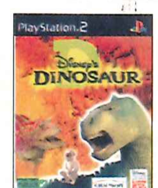
- **NOMBRE DEL JUEGO:** Army Men Sarge's Heroes 2
- **COMPAÑÍA:** 3DO
- **DISTRIBUIDOR:** Virgin Interactive
- **PUNTUACIÓN:** 8.2
- **NÚMERO:** 4

VALORACIÓN: Esta vez controlas a Sarge y a la bella Vikki a lo largo de variadas misiones en las que deberás emplear algo más que la fuerza bruta para cumplir con tus objetivos encomendados.



- **NOMBRE DEL JUEGO:** Dead or alive 2
- **COMPAÑÍA:** Tecmo
- **DISTRIBUIDOR:** Sony C.E.
- **PUNTUACIÓN:** 9.0
- **NÚMERO:** 1

VALORACIÓN: La lucha más potente aterriza ahora en **PS2** tras arrasar en otros sistemas. Los luchadores más rudos y las chicas más impresionantes se dan cita en un campeonato a vida o muerte.



- **NOMBRE DEL JUEGO:** Disney's Dinosaur
- **COMPAÑÍA:** Ubi Soft
- **DISTRIBUIDOR:** Ubi Soft
- **PUNTUACIÓN:** 6.9
- **NÚMERO:** 1

VALORACIÓN: El último éxito infográfico de la factoría **Disney** convertido en un juego con mucha miga: ayuda a Aladar y sus amigos a escapar antes de que el mundo que conocen desaparezca.



- **NOMBRE DEL JUEGO:** Pato Donald Cuac Attack
- **COMPAÑÍA:** Ubi Soft
- **DISTRIBUIDOR:** Ubi Soft
- **PUNTUACIÓN:** -
- **NÚMERO:** -

VALORACIÓN: Un plataformas lineal, pero con entorno en 3D muy cuidado, en el que tendrás que guiar a Donald en pos de su amada Daisy a través de bosques, ciudades y hasta templos precolombinos.



- **NOMBRE DEL JUEGO:** Driving Emotion Type-S
- **COMPAÑÍA:** Squaresoft
- **DISTRIBUIDOR:** Electronic Arts
- **PUNTUACIÓN:** 7.9
- **NÚMERO:** 4

VALORACIÓN: Los magos de los RPG se introducen de lleno en el mundo de los juegos de conducción. Licencias de marcas reales y un estilo de conducción muy exigente que te enganchará sin remisión.

- **NOMBRE DEL JUEGO:** Dynasty Warriors 2
- **COMPAÑÍA:** Koei
- **DISTRIBUIDOR:** Acclaim
- **PUNTUACIÓN:** 8.6
- **NÚMERO:** 1

VALORACIÓN: Ya sea a pie o a caballo, defiende tu territorio a mandobles en la época feudal china. Cientos de enemigos simultáneamente en pantalla no te pondrán las cosas nada fáciles.



- **NOMBRE DEL JUEGO:** El Libro de la Selva
- **COMPAÑÍA:** Disney Interactive
- **DISTRIBUIDOR:** Ubi Soft
- **PUNTUACIÓN:** 9.2
- **NÚMERO:** 4

VALORACIÓN: Muévete al ritmo de las canciones más famosas de «El Libro de la Selva», el gran clásico de **Disney**. Un juego musical diferente, al que sacarás todo el partido con ayuda de su alfombra de baile.



- **NOMBRE DEL JUEGO:** Eternal Ring
- **COMPAÑÍA:** From Software
- **DISTRIBUIDOR:** Ubi Soft
- **PUNTUACIÓN:** 8.0
- **NÚMERO:** 1

VALORACIÓN: Un digno representante de la primera hornada de juegos de rol para **PS2**. Aventuras en una isla misteriosa, a través de una perspectiva en primera persona y con combates en tiempo real.



- **NOMBRE DEL JUEGO:** Evergrace
- **COMPAÑÍA:** From Software
- **DISTRIBUIDOR:** Ubi Soft
- **PUNTUACIÓN:** 7.8
- **NÚMERO:** 3

VALORACIÓN: Un *Action RPG* en el que podrás elegir entre dos intrépidos aventureros para recorrer un mundo lleno de enemigos. Incluye un sistema de inventario de armas y armaduras en tiempo real espectacular.



- **NOMBRE DEL JUEGO:** F1 Championship Season 2000
- **COMPAÑÍA:** E.A. Sports
- **DISTRIBUIDOR:** Electronic Arts
- **PUNTUACIÓN:** 9.0
- **NÚMERO:** 1

VALORACIÓN: **Electronic Arts**, experta en crear sagas sobre diversos deportes, ataca ahora con el gran circo de la Fórmula 1. Licencia oficial y un entorno gráfico de excepción son sus mayores atractivos.



- **NOMBRE DEL JUEGO:** F1 Racing Championship
- **COMPAÑÍA:** Video System
- **DISTRIBUIDOR:** Ubi Soft
- **PUNTUACIÓN:** 9.0
- **NÚMERO:** 3

VALORACIÓN: La creadora de los juegos de Fórmula 1 que revolucionaron anteriores sistemas pone ahora todo su saber hacer al servicio de **PS2**. Jugabilidad tanto para jugadores expertos como para novatos.



- **NOMBRE DEL JUEGO:** Fantavision
- **COMPAÑÍA:** Sony C.E.
- **DISTRIBUIDOR:** Sony C.E.
- **PUNTUACIÓN:** -
- **NÚMERO:** -

VALORACIÓN: El primer *puzzle* que aterriza en **PS2** no podía ser más original. Haz explotar fuegos artificiales en oleadas y observa los maravillosos efectos gráficos. Diversión para uno o dos jugadores.



- **NOMBRE DEL JUEGO:** FIFA 2001
- **COMPAÑÍA:** E.A. Sports
- **DISTRIBUIDOR:** Electronic Arts
- **PUNTUACIÓN:** 9.0
- **NÚMERO:** 1

VALORACIÓN: La saga de fútbol más prestigiosa adquiere su vertiente más espectacular en **PS2**. Con **Mendieta** como estrella invitada, esta entrega aúna lo mejor de todas las anteriores.



- **NOMBRE DEL JUEGO:** Gradius III & IV
- **COMPAÑÍA:** Konami
- **DISTRIBUIDOR:** Konami
- **PUNTUACIÓN:** -
- **NÚMERO:** -

VALORACIÓN: Las dos últimas entregas de uno de los matamarcianos por excelencia reunidas en un solo *pack*. Diversión a la antigua para los más nostálgicos o para los que busquen diversión directa.



- **NOMBRE DEL JUEGO:** Gungriffon Blaze
- **COMPAÑÍA:** Game Arts
- **DISTRIBUIDOR:** Virgin
- **PUNTUACIÓN:** 8.5
- **NÚMERO:** 2

VALORACIÓN: Los *mechas* más imponentes se dan cita en este *shoot'em up* en el que no tendrás ni un segundo de descanso mientras reduces a chatarra los ingenios robotizados más peligrosos.




- **NOMBRE DEL JUEGO:** Heroes of Might & Magic
- **COMPAÑÍA:** 3DO
- **DISTRIBUIDOR:** Virgin
- **PUNTUACIÓN:** 6.6
- **NÚMERO:** 4

VALORACIÓN: Un título de estrategia medieval que llega a **PS2** después de triunfar en PC. Defiende tu castillo de las tropas hostiles y refuerza las tuyas propias con toda clase de criaturas fantásticas.



- **NOMBRE DEL JUEGO:** International Superstar Soccer
- **COMPAÑÍA:** Konami
- **DISTRIBUIDOR:** Konami
- **PUNTUACIÓN:** 8.8
- **NÚMERO:** 1

VALORACIÓN: El único título capaz de rivalizar con la saga *FIFA* se presenta en **PS2** conservando toda la jugabilidad que le hiciera famoso en otros sistemas, pero con un acabado gráfico digno de esta consola.



- **NOMBRE DEL JUEGO:** Kengo Master of Bushido
- **COMPAÑÍA:** Crave
- **DISTRIBUIDOR:** Ubi Soft
- **PUNTUACIÓN:** 8.6
- **NÚMERO:** 4

VALORACIÓN: Como estudiante en un *dojo* durante el periodo feudal japonés tu misión será la de aprender la severa disciplina basada en el código *Bushido* para convertirte en un experto con la *katana*.



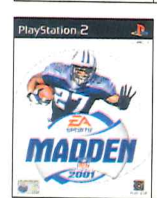
- **NOMBRE DEL JUEGO:** Kessen
- **COMPAÑÍA:** Koei
- **DISTRIBUIDOR:** Electronic Arts
- **PUNTUACIÓN:** 8.7
- **NÚMERO:** 1

VALORACIÓN: Estrategia militar ambientada en la época feudal. Conduce gigantescos batallones de caballería e infantería a través de cruentas batallas, que se representan con todo lujo de detalles.



- **NOMBRE DEL JUEGO:** Knockout Kings 2001
- **COMPAÑÍA:** E.A. Sports
- **DISTRIBUIDOR:** Electronic Arts
- **PUNTUACIÓN:** 9.0
- **NÚMERO:** 2

VALORACIÓN: Un nuevo título de los maestros de la simulación deportiva, ahora centrada en el mundo del boxeo. Tan realista que sentirás cada gancho. Las doce cuerdas del ring te esperan.



- **NOMBRE DEL JUEGO:** Madden 2001
- **COMPAÑÍA:** E.A. Sports
- **DISTRIBUIDOR:** Electronic Arts
- **PUNTUACIÓN:** 9.1
- **NÚMERO:** 1

VALORACIÓN: Otra ración de deporte, esta vez protagonizada por el fútbol americano. Con los comentarios del periodista más famoso al otro lado del Atlántico y con el tratamiento gráfico que se merece.



- **NOMBRE DEL JUEGO:** MDK2 Armageddon
- **COMPAÑÍA:** Interplay
- **DISTRIBUIDOR:** Virgin Interactive
- **PUNTUACIÓN:** 7.6
- **NÚMERO:** 4

VALORACIÓN: Un título de acción en tercera persona en el que encarnarás a tres personajes diferentes, cada uno con unas habilidades y un estilo de juego diferentes. La estética te sorprenderá por lo innovador.

- **NOMBRE DEL JUEGO:** Midnight Club
- **COMPAÑÍA:** Rockstar Games
- **DISTRIBUIDOR:** Proein
- **PUNTUACIÓN:** 7.8
- **NÚMERO:** 1

VALORACIÓN: Como el título indica, todas las carreras de este juego se desarrollan bajo la luz de la luna, lo que da lugar a entornos muy espectaculares por el tratamiento de las luces y sombras.



- **NOMBRE DEL JUEGO:** Moto GP
- **COMPAÑÍA:** Namco
- **DISTRIBUIDOR:** Sony C.E.
- **PUNTUACIÓN:** 9.4
- **NÚMERO:** 2

VALORACIÓN: El simulador que todos los aficionados a las motos de alta competición estaban esperando. Gráficos hiper-realistas, y dos tipos de control que se adaptan a la perfección al estilo de cada jugador.



- **NOMBRE DEL JUEGO:** NBA Hoopz
- **COMPAÑÍA:** Midway
- **DISTRIBUIDOR:** Virgin
- **PUNTUACIÓN:** 8.5
- **NÚMERO:** 3

VALORACIÓN: Con **Shaquille O´Neal** de protagonista, aterriza en **PS2** un juego de baloncesto diferente. Partidos de tres contra tres y una jugabilidad a prueba de bombas en unos partidos frenéticos.



- **NOMBRE DEL JUEGO:** NBA Live 2001
- **COMPAÑÍA:** E.A. Sports
- **DISTRIBUIDOR:** Electronic Arts
- **PUNTUACIÓN:** 9.0
- **NÚMERO:** 2

VALORACIÓN: El deporte más famoso en los **Estados Unidos** no podía faltar a su cita en **PS2**. Los jugadores mejor pagados del mundo compiten por el anillo, en medio de un apartado técnico brillante.



- **NOMBRE DEL JUEGO:** NHL 2001
- **COMPAÑÍA:** E.A. Sports
- **DISTRIBUIDOR:** Electronic Arts
- **PUNTUACIÓN:** 8.4
- **NÚMERO:** 1

VALORACIÓN: Ahora le toca el turno al *hockey* sobre hielo, en un título que destaca por el dinamismo y la velocidad a la que se desarrollan los encuentros, así como por las cuidadas animaciones.



- **NOMBRE DEL JUEGO:** Oni
- **COMPAÑÍA:** Rockstar Games
- **DISTRIBUIDOR:** Proein
- **PUNTUACIÓN:** 7.6
- **NÚMERO:** 2

VALORACIÓN: Un juego de acción que se apunta a la moda de las súper-heroínas capaces de cualquier proeza en pos de cumplir su misión. Perspectiva en tercera persona y ritmo desenfrenado.



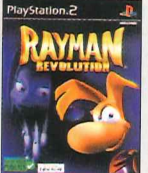
- **NOMBRE DEL JUEGO:** Orphen: Scion of Sorcery
- **COMPAÑÍA:** ESP
- **DISTRIBUIDOR:** Proein
- **PUNTUACIÓN:** 7.5
- **NÚMERO:** 1

VALORACIÓN: De los creadores de *The Granstream Saga* nos llega un original *Action-RPG* que colmará las ansias de los más atrevidos. Combina tu arsenal de hechizos en el fragor del combate.



- **NOMBRE DEL JUEGO:** Quake III Revolution
- **COMPAÑÍA:** E.A. Games
- **DISTRIBUIDOR:** Electronic Arts
- **PUNTUACIÓN:** 9.2
- **NÚMERO:** 4

VALORACIÓN: El *shoot´em up* en primera persona por excelencia pone todas sus cualidades al servicio de **PS2**, en una versión corregida y aumentada de la última entrega para PC. Acción y disparos a raudales.



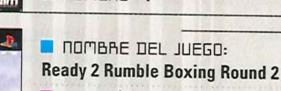
- **NOMBRE DEL JUEGO:** Rayman Revolution
- **COMPAÑÍA:** Ubi Soft
- **DISTRIBUIDOR:** Ubi Soft
- **PUNTUACIÓN:** 8.5
- **NÚMERO:** 1

VALORACIÓN: Las plataformas más bonitas que jamás haya visto consola alguna, unidas a un desarrollo de lo más variado y a un sencillo pero eficaz control, dan como resultado un gran juego a todas luces.



- **NOMBRE DEL JUEGO:** RC Revenge Pro
- **COMPAÑÍA:** Acclaim Studios
- **DISTRIBUIDOR:** Acclaim
- **PUNTUACIÓN:** 7.5
- **NÚMERO:** 1

VALORACIÓN: Tras su paso por la hermana menor, llega a **PS2** el título que pone a tus mandos los prototipos de radiocontrol más veloces, y los circuitos con las ambientaciones más fantásticas.



- **NOMBRE DEL JUEGO:** Ready 2 Rumble Boxing Round 2
- **COMPAÑÍA:** Midway
- **DISTRIBUIDOR:** Virgin
- **PUNTUACIÓN:** 9.0
- **NÚMERO:** 1

VALORACIÓN: La segunda parte del juego de boxeo que revolucionó el concepto de este deporte presenta importantes mejoras, como el hecho de competir con algunos personajes famosos.



- **NOMBRE DEL JUEGO:** Ridge Racer V
- **COMPAÑÍA:** Namco
- **DISTRIBUIDOR:** Sony C.E.
- **PUNTUACIÓN:** -
- **NÚMERO:** -

VALORACIÓN: Toda la jugabilidad y elegancia de la saga de **Namco** al servicio de unos gráficos de ensueño, que recrean a la perfección Ridge City, ciudad imaginaria donde se desarrollan las carreras.



- **NOMBRE DEL JUEGO:** Shadow of Memories
- **COMPAÑÍA:** Konami
- **DISTRIBUIDOR:** Konami
- **PUNTUACIÓN:** 8.4
- **NÚMERO:** 3

VALORACIÓN: Una aventura cinemática en la que tendrás que utilizar todo tu ingenio para evitar tu propia muerte a lo largo de varias épocas. De los creadores de *Silent Hill*, con un *engine* gráfico muy cuidado.



- **NOMBRE DEL JUEGO:** Silent Scope
- **COMPAÑÍA:** Konami
- **DISTRIBUIDOR:** Konami
- **PUNTUACIÓN:** 8.1
- **NÚMERO:** 3

VALORACIÓN: Encarna a un francotirador de la policía en un juego de disparo tan revolucionario como divertido. Gracias a un logradísimo efecto *zoom* ningún malhechor estará fuera de tu alcance.

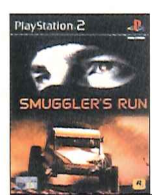


- **NOMBRE DEL JUEGO:** Silpheed The Lost Planet
- **COMPAÑÍA:** Game Arts
- **DISTRIBUIDOR:** Virgin
- **PUNTUACIÓN:** 9.0
- **NÚMERO:** 3

VALORACIÓN: La secuela del mítico *Silpheed* de **Mega CD** llega a **PS2** conservando gran parte de la mecánica que le hiciera famoso, aunque con un despliegue gráfico a la altura de lo que se esperaba.

CATÁLOGO

TODOS LOS JUEGOS DE PS2

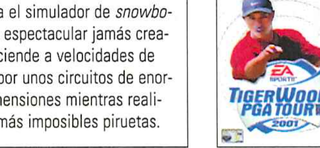


NOMBRE DEL JUEGO: Smuggler´s Run
COMPAÑÍA: Rockstar Games
DISTRIBUIDOR: Proein
PUNTUACIÓN: -
NÚMERO: -

VALORACIÓN:
Un juego de conducción al margen de la ley y de cualquier tipo de norma. Haz todo lo posible por entregar tu cargamento antes de que los vehículos de las bandas rivales te lo impidan.



NOMBRE DEL JUEGO: SSX: Snowboard Supercross
COMPAÑÍA: E.A. Sports BIG
DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
PUNTUACIÓN: 9.1
NÚMERO: 1



VALORACIÓN:
Sin duda el simulador de *snowboard* más espectacular jamás creado. Desciende a velocidades de vértigo por unos circuitos de enormes dimensiones mientras realizas las más imposibles piruetas.



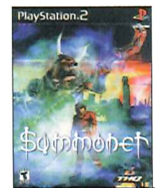
NOMBRE DEL JUEGO: Star Wars Starfighter
COMPAÑÍA: Lucas Arts
DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
PUNTUACIÓN: 9.2
NÚMERO: 3

VALORACIÓN:
Enfréntate a la Federación de Comercio con todas las naves que hacían su aparición en «*Episodio I: La Amenaza Fantasma*». El mejor simulador/arcade se une con una licencia de éxito mundial.



NOMBRE DEL JUEGO: Street Fighter Ex 3
COMPAÑÍA: Capcom
DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
PUNTUACIÓN: 8.5
NÚMERO: 3

VALORACIÓN:
El juego de lucha que lo inició todo en su vertiente más espectacular. Increíbles gráficos en 3D y un estilo de juego completamente renovado, con la inclusión de la lucha dos contra dos.



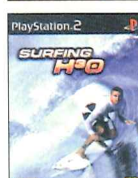
NOMBRE DEL JUEGO: Summoner
COMPAÑÍA: Volition
DISTRIBUIDOR: Proein
PUNTUACIÓN: 7.7
NÚMERO: 1

VALORACIÓN:
Un *RPG* clásico en la línea de los *Diablo* de **PC**, sólo que esta vez contarás para ayudarte en las numerosas luchas con los monstruos que invoques gracias a tus poderes mágicos.



NOMBRE DEL JUEGO: Super Bust-A-Move
COMPAÑÍA: Taito
DISTRIBUIDOR: Acclaim
PUNTUACIÓN: 8.2
NÚMERO: 1

VALORACIÓN:
Vuelven las pompas más divertidas, esta vez acompañadas de un entorno gráfico muy cercano al dibujo animado clásico. Reúne varias del mismo color y hazlas explotar en cadena.



NOMBRE DEL JUEGO: Surfing H3O
COMPAÑÍA: Rockstar Games
DISTRIBUIDOR: Proein
PUNTUACIÓN: 7.8
NÚMERO: 1

VALORACIÓN:
Cumple con este juego tu sueño de surcar las olas más impresionantes a la vez que realizas las más variadas acrobacias a bordo de tu tabla de surf. Destaca la representación de las olas.

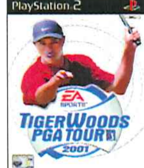


NOMBRE DEL JUEGO: Tekken Tag Tournament
COMPAÑÍA: Namco
DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
PUNTUACIÓN: 9.3
NÚMERO: 1

VALORACIÓN:
El rey de la lucha en 3D nunca se había mostrado con este preciosismo, gracias al motor gráfico de **PS2**. La jugabilidad que siempre ha derrochado sigue estando intacta en esta entrega.

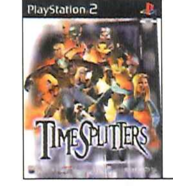
NOMBRE DEL JUEGO: Theme Park World
COMPAÑÍA: Bullfrog
DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
PUNTUACIÓN: 7.7
NÚMERO: -

VALORACIÓN:
La continuación del clásico de la estrategia *Theme Park* te permitirá crear los más variados parques temáticos, a la vez que recorres sus instalaciones en unas 3D totalmente libres.



NOMBRE DEL JUEGO: Tiger Woods PGA Tour 2001
COMPAÑÍA: EA Sports
DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
PUNTUACION: 8.0
NÚMERO: 4

VALORACIÓN:
Mejora tu *swing* en los campos de golf más famosos del mundo, recreados con total fidelidad. El golfista más en forma en la actualidad sirve de anfitrión para que no falte ningún detalle.



NOMBRE DEL JUEGO: Time Splitters
COMPAÑÍA: Free Radical Design
DISTRIBUIDOR: Proein
PUNTUACIÓN: -
NÚMERO: -

VALORACIÓN:
La acción en primera persona llega a **PS2** con este *shooter* en el que recorrerás distintas épocas de la historia, desde el antiguo **Egipto** al futuro. También incluye un divertido modo Multijugador.



NOMBRE DEL JUEGO: Top Gear Dare Devil
COMPAÑÍA: Kemco
DISTRIBUIDOR: Proein
PUNTUACIÓN: 8.0
NÚMERO: 1

VALORACIÓN:
La saga que ofreció capítulos excepcionales en otros sistemas muestra su mejor cara en **PS2**. Circuitos urbanos con tráfico y coches que recordarán a modelos reales, aunque más manejables.



NOMBRE DEL JUEGO: (ESPN International) Track & Field
COMPAÑÍA: Konami
DISTRIBUIDOR: Konami
PUNTUACIÓN: 9.1
NÚMERO: 1

VALORACIÓN:
Las olimpiadas ya han acabado, pero con este simulador deportivo podrás revivirlas siendo tú el protagonista. Multitud de pruebas y posibilidad multijugador con la que la diversión se multiplica.



NOMBRE DEL JUEGO: Warriors of Might & Magic
COMPAÑÍA: 3DO
DISTRIBUIDOR: Virgin Interactive
PUNTUACIÓN: 8.2
NÚMERO: 4

VALORACIÓN:
Un nuevo título de la conocida serie de espada y brujería, que se decanta esta vez por un estilo de juego cercano a los *Tomb Raider*. Lucha de espadas, plataformas y una pizca de investigación.



NOMBRE DEL JUEGO: X-Squad
COMPAÑÍA: E.A. Games
DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
PUNTUACIÓN: 7.8
NÚMERO: 2

VALORACIÓN:
Un título de acción enmarcado en el futuro en el que controlas a un grupo antiterrorista formado por cuatro agentes que podrás manejar en modo Cooperación con una perspectiva en tercera persona.

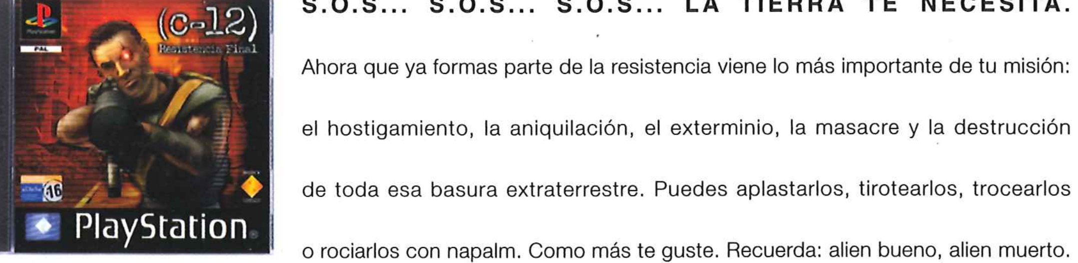


NOMBRE DEL JUEGO: Zone Of The Enders
COMPAÑÍA: Konami
DISTRIBUIDOR: Konami
PUNTUACIÓN: 9.0
NÚMERO: 4

VALORACIÓN:
El juego de *mechas* que todos estaban esperando. Con **Hideo Kojima** como productor nos llega una historia épica, en la que encarnarás a un joven que lucha por la paz a bordo de su robot.



(S . O . S .)



S.O.S... S.O.S... S.O.S... LA TIERRA TE NECESITA.

Ahora que ya formas parte de la resistencia viene lo más importante de tu misión: el hostigamiento, la aniquilación, el exterminio, la masacre y la destrucción de toda esa basura extraterrestre. Puedes aplastarlos, tirotearlos, trocearlos o rociarlos con napalm. Como más te guste. Recuerda: alien bueno, alien muerto.

"ÚNETE A LA RESISTENCIA WWW.ES.SCEE.COM/C-12 Y GANA UNA EMISORA MOTOROLA TALKABOUT PARA COMUNICARTE CON LA RESISTENCIA FINAL."



PlayStation®

Todo el **PODER** en tus **MANOS**